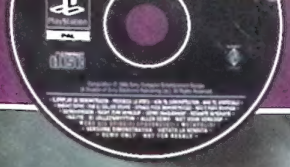


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

SHEEP, DOG 'N' WOLF, METAL GEAR SOLID, WWF SMACKDOWN, TWISTED METAL, SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN, PIPE MANIA 3D

PlayStation

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 43

JULI 2001 PRIS: 59:50:-

STÖRST I SVERIGE

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

VI HAR RECENSERAT DEN SENASTE PSONE-RYSAREN

METAL GEAR SOLID 2

SOLID SNAKES VILDA VÄRLD

RAMPFEBER

VI TAR EN SMYGTITT PÅ MAT HOFFMAN'S PRO BMX

RECENSIONER

WARRIORS OF MIGHT & MAGIC
STAR WARS STARFIGHTER
SHEEP, DOG 'N' WOLF
FORMULA ONE 2001
PANZER FRONT
SKY ODYSSEY
MED FLERA

TIDSAM 0740-06

TÄVLA OCH VINN:

SPEL, T-SHIRTS OCH MÖSSOR

SVERIGES OFFICIELLA PLAYSTATION-TIDNING

TIDSAM 0740-06

JOIN THE REVOLUTION

RED FACTION™

www.redfaction.com

PC CD ROM

PlayStation.2

INFOGRAMES
Distributed in Nordic by

INFOGRAMES NORDIC AB
GUNNEBOGATAN 32, 163 53 SPÅNGA, SVERIGE
TEL: 08 761 10 01, FAX: 08 761 39 49
E-MAIL: MAIL@SE.INFOGRAMES.COM

volition

THQ

Red Faction, Game and Software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, GeoMod Technology, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. "PlayStation 2" "PlayStation.2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

SVENSKA PlayStation Magasinet

UTGIVARE: Medströms Dataförlag AB

REDAKTION:
Chefredaktör: Andreas Frisk
Layout: Anna Clason och Lena Lauren

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Björn Lorentzi

MEDARBETARE:
Gustav Bjarneby
Therese Friberg
Mikael Zethelius

ENGELSK REDAKTION:
Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Dan Mayers, Catherine Channon, Richard Keith, Lee Hall, Andrea Toal, Steve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith och Simon Middleweek

TRYCK: Hansaprint Åbo, Finland

PRENUMERATION:
Helår (12 nummer): 529 kronor
Halvår (6 nummer): 299 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08–617 23 80
www.prenservice.nu

ANNONSBOKNING:
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Medströms Dataförlag AB
112 85 Stockholm
Tel: 08–692 66 00 **Fax:** 08–650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se

Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor eller prenumerationsfrågor per telefon.

Tidningens innehåll är © 2001 Medströms Dataförlag AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403 – 4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 2001. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

LEDARE

När ni läser detta så är sommarlovet i full gång och semestern är i antågande för många. Jag tänker inte dra en massa klyschor om den svenska sommaren utan bara konstatera att det fina med TV-spel är att man inte behöver bry sig om vädret.

När sommarregnet öser ner och vinden blåser kall runt knuten så är jag glad att jag inte spelar boule på min fritid. Även om solen skulle få för sig att skina, så kan det vara nog så trevligt att sitta inomhus och svalka sig med ett glas läsk och spendera ett par timmar med ett bra spel, eller en bra tidning.

Så vad bjuder detta sommarlovsnummer av Svenska PlayStation-Magasinet på? Vi har smygtittat på *Mat Hoffman's Pro BMX*, ett väldigt efterlängtat spel som använder sig av en förbättrad version av den spelmotor som återfinns i *Tony Hawk's Pro Skater*. Detta borgar för hög kvalitet och jag blir förvånad om spelet inte släpps som Platinum väldigt snabbt. Du kan förresten vinna ett exemplar av *Mat Hoffman's Pro BMX* tillsammans med en matchande T-shirt på sidan 10.

En annan efterlängtad titel är *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*. *MGS2* är förmodligen det mest efterlängtade-spelet till PlayStation2 i år, hypen kring Konamis uppföljare är enorm och väntan har varit lång. Väntan är i och för sig inte över än, då spelet kommer först i höst, men nu finns en spelbar demo att tillgå. Vi har spelat demon som medföljer *Zone Of The Enders* och går igenom varenda liten detalj med start på sidan 28. Läs vår långa artikel och sedan kan du avgöra om du skall köpa *Zone Of The Enders* (9/10 i PSM 41) och därmed få *Metal Gear Solid 2*-demon på köpet.

Har du inte en PlayStation2 eller inte vill köpa *Z.O.E* men ändå vill återknyta bekantskapen med Solid Snake så har du nu chansen. På denna månads demoskiva så kör vi nämligen några spelfavoriter i repris, bland annat den spelbara *Metal Gear Solid*-demon. Du har också möjlighet att vinna denna klassiker i PSM-mästerskapen som är en liten tävling som vi har ordnat. Tävlingen är kopplad till demoskivan och går i korthet ut på att du skall klara vissa utmaningar i några av spelen som finns med på skivan. De spelare som klarar utmaningarna och dessutom har bäst resultat kommer att vinna PSone-spel och bli omnämda som toppspelare i Svenska PlayStation-Magasinet.

Avslutningsvis så vill jag nämna *Alone In The Dark*, som verkligen är en anledning till att sitta inomhus även om solen skiner. Läs recensionen på sidan 56.

Trevlig läsning!

ANDREAS FRISK

Andreas Frisk, Chefredaktör

UR INNEHÅLLET NUMMER 43 JUNI 2001

Mat Hoffman 20
Kultspelet som nu kommer till PlayStation2. Läs vår recension.

Metal Gear Solid 2 28
Smygtitt på spelet som är fyllt med fårskallar.

Tips 72
Del två i *Tomb Raider Chronicles*-guiden.

Tävling 10
Vinn Psone-spelet *Mat Hoffman's Pro BMX!*

Tävling 40
Vinn det hårda PlayStation2-spelet *Unreal Tournament*.

Recensioner 38
Vi ger dig som vanligt pålitliga recensioner på de senaste spelen till PSone och PlayStation2.

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 43
JUNI 2001

PÅ RITBORDET

Motorcross Mania 12
The Italian Job 14

PROVSPELAT

UEFA Challenge 16
Dukes Of Hazzard 2 18

ANALYS

HOFFMANS RAMFEBER 20
Legendariske BMX-gurun Mat Hoffman har ett eget spel. Vi misstänker att *Mat Hoffman's Pro BMX* kommer att bli minst lika bra som Tonys brädspel.

METAL GEAR SOLID 2 28
Metal Gear Solid anses vara ett av de bästa spelen någonsin till PSone. Efterföljaren *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* kommer utan tvekan att vara en av milstolparna i PlayStation2:s historia.

RECENSIONER

Star Wars Starfighter (PS2) 38
Sky Odyssey (PS2) 39
Sheep, Dog 'N' Wolf 46
Panzer Front 52
Alone In The Dark: The New Nightmare 56
Formula One 2001 58
Warriors Of Might & Magic 62
Pipe Mania 3D 63
Lego Island 2 64
Rugrats In Paris 64

VARJE MÅNAD

NYHETER 6
Mikael Zethelius rapporterar från PlayStation-världen.

TIPS 72
Del två i *Tomb Raider Chronicles*-guiden.

INSÄNDARE 80

MÅNADENS CD 67

TÄVLING 10
Vinn T-shirts och spelet *Mat Hoffmans Pro BMX.*

TÄVLING 40
Tävla och vinn grymma mössor, T-shirts och PlayStation2-spelet *Unreal Tournament.*

sidan 20

HOFFMANS RAMPFEBER
Vi tar på oss hjälm, knä- och armbågsskydd och slänger oss ut i rampen. Här är en smygtitt på sommarens hetaste extremsportspel.

sidan 28

METAL GEAR SOLID 2
Solid Snake är tillbaka. I väntan på en av höstens mest efterlängtade releaser så har vi spelat demon.

sidan 56

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
Nu är det dags för skräck på PSone. Vi har den recenserat *Alone In the Dark: The New Nightmare* som är den fjärde delen i denna klassiska serie.

28 ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

EURO DEMO 7.1

METAL GEAR SOLID
Spelbar
Smyg tillräckligt bra och du har chansen att vinna ett exemplar av spelet.

SHEEP, DOG 'N' WOLF
Spelbar
Hjälp Ralph att fånga fåren. Läs vår recension och spela demon.

PIPE MANIA 3D
Spelbar
Ta fram rörtången och bli rörmokare i detta kluriga spel.

WWF SMACKDOWN
Spelbar
Nu har du chansen att bära trikåer utan att behöva skämmas.

TWISTED METAL
Spelbar
Bisarr folkracing med stora vapen.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
Spelbar
Ett av de bästa äventyrsspelen.

BLACK & WHITE
Video
En smygtitt på ett annorlunda spel.

MORT THE CHICKEN
Video
Plattformsspel för kycklingar.

FINAL FANTASY IX
Video
Snyggaste spelet någonsin till PSone?

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
Video
Släck lamporna och rys.

LÄS MER PÅ SIDAN 67

NOTISER

Square samlar sig

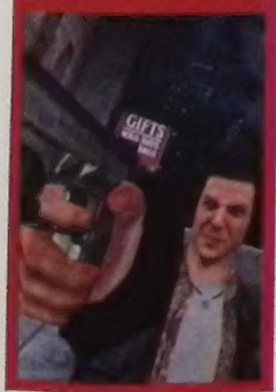
Square har inte så många nya rollspel på gång i år, men för att gottgöra släpper de två gamla Super Nintendo-klassiker till PSone i ett och samma paket. Dessa är inte vilka spel som helst; dels *Final Fantasy IV*, en del i serien som många inhitna fans fortfarande anser vara den bästa, och dels *Chrono Trigger*, den omättligt hyllade föregångaren till PSone-hiten *Chrono Cross* som handlar om tidsresor för att förhindra världens undergång. *Final Fantasy Chronicles* som denna nya samling heter kommer att släppas i USA om några månader, men antagligen aldrig leta sig hit. Men för all del; håll gärna tummarna ändå.

Rocky i spelformat

Det har dröjt ett bra tag, men nu kommer de legendariska boxningsfilmerna med Rocky äntligen bli spel. Bakom spelen som baseras på de gamla Sylvester Stallone-rullarna står det engelska utvecklarteamet på Rage. Mycket mer än det uppenbara, det vill säga att spelen mer eller mindre kommer att handla om boxning, har Rage inte talat om, men vi lär väl veta hur det blir med detta i alla fall när spelen släpps på PlayStation2 till hösten.

Maximal smärta på PlayStation2

Max Payne, ett efterlängtat PC-spel som har varit under utveckling i omkring fem år hos de flitiga pojkarna på Remedy i Finland, ska leta sig till PlayStation2 någon gång efter att spelet väl släppts till PC. *Max Payne* är ett hårdkokt actionspel i förstapersonsvy med en del nyskapande finesser såsom att kunna sakta ned tiden, i sann "*Matrix*-anda", under intensiva ögonblick för att bland annat kunna undvika farliga kulor. Konverteringen har vi Rockstar Games att tacka för, och vi får hoppas att de gör ett bättre jobb än de gjorde med *Oni*, som ju blev en smärre besvikelse.



EVERGRACE FÅR EN UPPFÖLJARE

KLÄ DIG RÄTT – IGEN

PlayStation2-rollspelet *Evergrace* var väl inte direkt något kanonspel, men upphovsmännen på From Software lovar att den bristande kvaliteten berodde dels på grund av tidsbrist och dels på grund av att spelet konverterades från PSone relativt sent i dess utvecklingsstadium.

Skam den som ger sig, heter det ju. Det håller tydligen grabbarna på From Software med om och är i skrivande stund på gång med en uppföljare som inte helt överraskande går under namnet *Evergrace 2*. Del två utspelar sig innan sin föregångare, men bibehåller huvudpersonen Yuterald. Hans kvinnliga kompanjon Shalami är dock inte längre med utan har ersatts av två andra karaktärer; Ryana och Fillna. Tacksamt nog har man behållit det lustiga och innovativa klädsystemet, genom vilket karaktärer blir både snyggare och kraftfullare då man kombinerar rätt plagg på rätt sätt.

Evergrace 2 ser betydligt mer lovande ut än sin föregångare och jag skulle personligen bli förvånad om From Software inte lärt sig något av sina tidigare misstag. Håll utkik efter *Evergrace 2* någon gång under nästa år. ■ **MZ**

Nya karaktärer och nya kläder, kommer From att lyckas med *Evergrace* denna gång?

UT PÅ STYVA LINAN

STUNTMAN FÖR EN DAG

Reflections, de innovativa pojkarna som ligger bakom de våldsamma *Driver*-spelen håller på med ett nytt bilspel, även detta något annorlunda. *Stuntman* heter deras kommande projekt, och det är precis en sådan yrkesutövare som man tar kontrollen över i spelet. Istället för att riskera livet ute på gatorna gör man det här istället i en filmstudio.

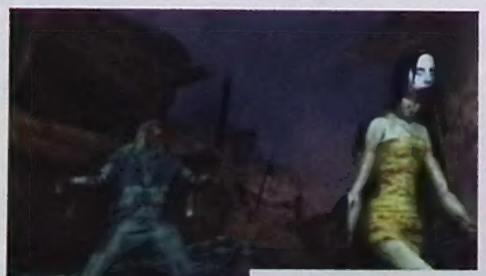
Spelaren börjar sin karriär i B-filmernas värld där stuntsen är relativt enkla och ofarliga, men allt eftersom man avancerar på karriärstegen blir det dags för mer prestigefyllda och därmed svårare uppdrag. Målet är att bli filmvärldens mest eftertraktade och välansedde stuntman. Utvecklarna utlovar sex olika filmer som ska plöjas igenom, där vardera film innehåller över tjugo livsfarliga stunts totalt. Stuntsen inkluderar såväl hetsiga biljakter som sinnessjuka hopp och det kommer gälla att hålla tungan rätt i mun för att inte gå en säker död till mötes.

En sak är i alla fall säker, Reflections ser ut att ha fått ett fast grepp om kretsarna i PlayStation2. Omgivningarna i *Stuntman* är väldigt imponerande. Spelet bör komma ut redan någon gång under sommaren, men tappa inte hakan om det blir försenat. ■ **MZ**

Nu har du chansen att göra karriär och bryta diverse ben med din PS2.

EN FÄRD TILL BOTTENVÅNINGEN

ÄVENTYR I HELVETET



***The Lost* bjuder på en salig blandning av skräck, äventyr, rollspel och Marilyn Manson?**

Det sägs att bland de värsta saker man kan råka ut för är att förlora ett barn. Det håller säkerligen Amanda, ensamstående före detta mamma och även hjältinna i Irrational Games nya äventyrsspel, med om.

Efter att ha blivit av med sin dotter i en fruktansvärd olycka drabbas Amanda av djupa depressioner, och hon funderar på att ta livet av sig. Mitt när hennes plågor är som värst dyker en skepnad upp, som lovar henne chansen att själv resa ned i de dödas hemvist och försöka hämta hem sin förlorade dotter.

Detta markerar begynnelsen för de mörka, mystiska händelserna som kantar *The Lost*. Irrational Games har varit noga med att försöka skapa en annorlunda upplevelse och har blandat typiska äventyrselement med rollspelsinslag och kryddat det hela med en rågad tesked skräck. För att kunna ta upp kampen mot underjordens alla fruktansvärda skapelser ges Amanda möjligheten att anta formen av tre olika skepnader; ljus, skugga och förstörare. Alla de olika skepnaderna har sina för- samt nackdelar och Amanda måste använda sig av dem vist för att klara sig helskinnad genom prövningarna som hon ställs inför i de dödas boning.

Om Irrational Games lyckas göra ett bra spel av denna tveklöst intressanta berättelse får allmänheten bedöma när spelet blir klart till hösten. ■ **MZ**

NYTT ACE COMBAT-SPEL

NAMCO GER DIG VINGAR

Fred är ett bräckligt begrepp. När lugn äntligen råder i *Ace Combat*-världen så händer det ingen hade väntat sig. En bunt meteorer slår nämligen ned världen över och sätter maktbalansen ur spel. Det lilla lömska landet Erujia ser genast sin chans och mobiliserar sin armé för att ta över grannlandet, som bara "råkar" besitta en extremt kraftig kanon som kan skjuta ned såväl hotfulla meteoriter som oönskade påhälsningar av flygplan. Hastigt och lustigt bildas motståndsrörelsen ISAF, och vem är då inte deras nyutexaminerade toppilot om inte spelaren själv?

Ace Combat 4 är den senaste delen i Namcos omtyckta flygspelsserie, en serie som i och med detta spel tar klivet från PSone till PlayStation2. Grundreceptet är detsamma; en actionbetonad flygsimulator som siktar på att vara snäppet mindre seriös än sina konkurrenter, men även betydligt roligare att spela.

Den grafiska biten har Namco lagt extra stor vikt vid då omgivningarna nästan ser ut som flygfoton vid en första anblick och flygplanen är svåra att skilja från sina verkliga motsvarigheter.

Som de flesta andra heta titlar just nu beräknas *Ace Combat 4* att landa någon gång kring juletider. Spänn då fast säkerhetsbältena och stäng av mobiltelefonerna, för detta ser ut att bli en riktigt högtflygande upplevelse. ■ **MZ**

Prova dina vingar med *Ace Combat 4*.

SMYG TYST OCH SKJUT SKARPT

LAGLÖS POLIS

Det är dags att återigen dra på sig skinnjackan, osäkra pistolerna och ge sig ut på hårdkokta äventyr. Denna gång är det Namcos *Dead to Rights* som försöker återskapa den spännande actionfilmskänslan som exempelvis *C-12* och *Syphon Filter* varit inne på förut.

Precis som nyss nämnda spel ses *Dead to Rights* ur ett tredjepersonsperspektiv, och spelaren kontrollerar hjälten Jack Slate när han smyger runt och skjuter skarpt. Även storyn verkar vara hämtad direkt ur filmvärlden då Jack är en stentuff polis som felaktligen anklagats för mord och tvingats gå under jord. Med hämnd i blicken måste vår hjälte rentvå sig och givetvis involverar detta en större mängd våldsamheter.

Förutom att skjuta vilt med pistoler eller låta sina nävar sköta snacket kan Jack utföra en uppsjö av mer eller mindre akrobatiska manövrar till sin fördel, såsom att rulla, volta och slänga sig åt alla håll och kanter.

Dead to Rights kanske inte är det mest imponerande vi sett grafiskt, men Namco lovar att animationen kommer att göra spelet snyggare än det mesta. Håll utkik efter mer om *Dead to Rights* när spelet börjar bli färdigt. ■ **MZ**

***Dead to Right*, ny actionrökare till PlayStation2.**

HÄR BRYTS BÅDE BEN OCH LAGAR

UT OCH HÄRJA

***State Of Emergency* är väl långt ifrån politiskt korrekt. Vi håller verkligen tummarna för att spelet skall släppas i moralpanikens Sverige.**

Rockstar Games verkar köra hårt på olagligheter i sina spel. Med titlar som *Smuggler's Run* samt *Midnight Club: Street Racing* i bagaget och *Grand Theft Auto 3* på gång verkar det som om de gillar den breda vägen. Ännu ett spel med liknande tema utgörs av *State of Emergency* som går ut på att delta i upplopp och mer eller mindre slå sönder allt och alla som kommer i ens väg.

Det gäller att klara ett visst antal uppdrag i fyra olika städer genom att plundra butiker, spränga bilar och helt enkelt vara allmänt våldsam. En uppsjö av vapen finns tillgängliga, och om dessa inte räcker till kan man dessutom plocka upp alltifrån tegelstenar till soptunnor och kasta dessa i huvudet på intet ont anande medmänniskor.

Riktigt lika hårdkokt och övervåldsamt som det kanske låter är dock *State of Emergency* inte. Den färgstarka, överdrivna grafiken ger spelet ett distinkt "tecknat" utseende, och Rockstar utlovar en hel del humor. Det är inget blodigt allvar alltså, även om våldsamma upplopp kanske inte är det första alla tänker på i humorväg.

Vi får hoppas på att utvecklarna spelar sina kort rätt så att vi i höst får uppleva ett spel som inte bara är intressant och unikt, utan även kul. ■ **MZ**

NOTISER

Snake får behålla sin röst

Metal Gear Solid 2 blir bara mer och mer lovande för var dag som går. Nu har Konami till alla fans stora lycka bekräftat att röstskådespelarna från originalet kommer återvända i sina roller, däribland den lysande David Hayter som utgjorde *Solid Snakes* röst i ettan. I övrigt kommer Christopher Fritz återuppta rollen som den trogne medhjälparen Otacon och Patric Lane återigen spela den mustaschprydde skurken Revolver Ocelot.

Apor får datum

Vi rapporterade tidigare att det apspäckade humoräventyret ***Monkey Island 4*** skulle släppas på PlayStation2, och nu har vi dessutom datumet då spelet kommer ut. 29:e juni är dagen då aporna och piraterna från den gamla klassiska PC-serien kommer att invadera våra PlayStation2-konsoler här i Sverige.

Britney blir spel

Popdrottningen med stort P kommer inom kort att invadera även våra PlayStation2-maskiner. Javisst, det är Britney Spears vi snackar om. Brittans alldeles egna spel kommer alltså att släppas inom några månader. Exakt hur spelet kommer att vara upplagt eller se ut är ännu inte klart, men mer information väntas dyka upp snart. Förhoppningsvis blir det mer att hänga i julgranen än megafloppen *Spice World*.

Läskiga biljakter

World's Scariest Police Chases heter ett amerikanskt TV-program som går ut på att visa tittare precis vad titeln antyder - verkligt läskiga biljakter med polisbilar. Serien har blivit omättligt populär i hemlandet USA och man har lustigt nog vänt sig till de svenska utvecklarna på UDS för att göra spel av hela fenomenet. Förvänta er ett snyggt bilspel med en lite annorlunda vinkling när UDS blir klara med spelet inom de närmaste månaderna och därmed släpper det till PSone.

NOTISER

Sonys stora onlineplan

Sony har nu avslöjat hur deras nya online-tillsats till PlayStation2 kommer att fungera. Tydligen ska de som inte har tillgång till bredband särbehandlas, eftersom modemet och bredbandsadaptern kommer att vara en och samma tillsats. Hårddisken kommer även den att vara inkluderad i paketet. Dessutom har Sony allierat sig med America Online, vilket innebär att bland annat webbläsaren Netscape och online-meddelanden kommer finnas tillgängliga. Företaget är noga med att poängtera att de kommer att lägga stor vikt vid konsolens kommande onlinemöjligheter. Hela paketet kommer troligen att släppas i USA någon gång i november, men inget är ännu sagt om ett europeiskt datum. Antagligen får vi reda på det i samband med Europas stora spelmässa ECTS.

Deus Ex på PS2

Det gigantiska futuristiska rollspelsprojektet av den välansedde spelskaparen Warren Spector som släpptes till PC förra året kommer till PlayStation2 nära dig, tack vare Eidos. *Deus Ex* väckte väldigt mycket uppståndelse för sin extrema realism och spelmässiga mångsidighet när det kom till PC, och snart kommer alltså även konsolspelare att kunna ta del av detta massiva äventyr. Spelet lär släppas någon gång under nästa år.

Nytt spel från Naughty Dog

Företaget bakom *Crash Bandicoot*-spelen har hållit sitt senaste PlayStation2-projekt hemligt en längre tid, men nu vet vi äntligen mer om det. *Jak and Daxter: The Precursor Legacy* heter spelet som kommer att bli ett stort, vackert och sagolikt 3D-äventyr om Naughty Dog får som de vill. Utvecklarna själva har tidigare dragit blygsamma paralleller till Nintendos *Zelda*-serie och om det ligger någon sanning i detta lär vi verkligen ha något att se fram emot.

AGENT 007 PÅ NYA ÄVENTYR

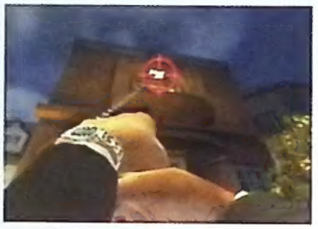
BOND I SKOTTLINJEN

I julas släppte Electronic Arts *The World is not Enough* till PSone, och meningen var att de även skulle ha släppt en redigt förbättrad och uppgraderad version av spelet till PlayStation2. Det hände aldrig. Men nu har företaget hojtat till och förklarat att James Bond faktiskt kommer att dyka upp till PlayStation2, men inte riktigt som det var tänkt från början.

Agent Under Fire heter nu Bondspelet som är på väg, och till skillnad från alla sina föregångare är detta spel inte direkt baserat på någon av filmerna. Berättelsen i *Agent Under Fire* är helt ny och handlar om den lömske skurken Malprave som genom kloningsteknologi försöker ta över världen.

Dessa onda planer ska vår älskade spion givetvis sätta P för, och han gör det i samma smidiga stil som vi är vana vid. *Agent Under Fire* är ett förstapersonsäventyr i stil med det omåttligt populära *Goldeneye* till Nintendo64, med tillräckligt mycket tekniska prylar, elaka skurkar och vackra damer för att kunna kvalificera sig som ett tvättäkta Bondspel. Inte nog med det, man har till och med stoppat in ett antal vilda biljakter i spelet.

Agent Under Fire kommer att släppas lagom till jul och förhoppningsvis lämnar det oss PlayStation2-ägare lagom skakade, men inte rörda. ■ **MZ**



Bond gör entré på PlayStation2 i *Agent Under Fire*.

EN GALEN KAFFEPAUS

KAKA OCH GRÄDDE

De två smakligt namngivna kaninerna Cookie och Cream ska just fira den årliga månfestivalen tillsammans med sin stam då det otänkbara händer. Månen har rymt. De modiga kaninkompisarna beslutar sig för att ta upp jakten på den försvunna månen, utrustar sig med varsin ärorik krona (en blomkruka och ett paraply) och ger sig iväg.

Här börjar *The Adventures of Cookie & Cream*, ett nytt och minst sagt udda spel från de knasiga japanerna på Agetec. Det är inte bara den bakomliggande berättelsen som skiljer detta spel från mängden utan i synnerhet spelmekanismerna. Cookie & Cream ska helst spelas av två personer samtidigt på en och samma handkontroll, då spelarna styr de två kaninerna med varsin analog spak. Skärmen är delad i två delar som visar respektive kanins plattformshoppande samt pussellösande, och meningen är att båda ska jobba i samspel för att klara utmaningarna som läggs framför dem. Även den ensamme spelaren kan ta sig an detta, även om det verkar minst sagt snurrigt att försöka hålla koll på både Cookie och Cream samtidigt.

Ni som gillar spel som prioriterar rent skoj framför grafik och effekter bör definitivt slänga ett öga eller två på detta när det så småningom letar sig till våra trakter. ■ **MZ**

Det här spelet är inget för ensamvargar.

SEGAS FÖRSTA PLAYSTATION2-SPEL

VIRTUELL STRID

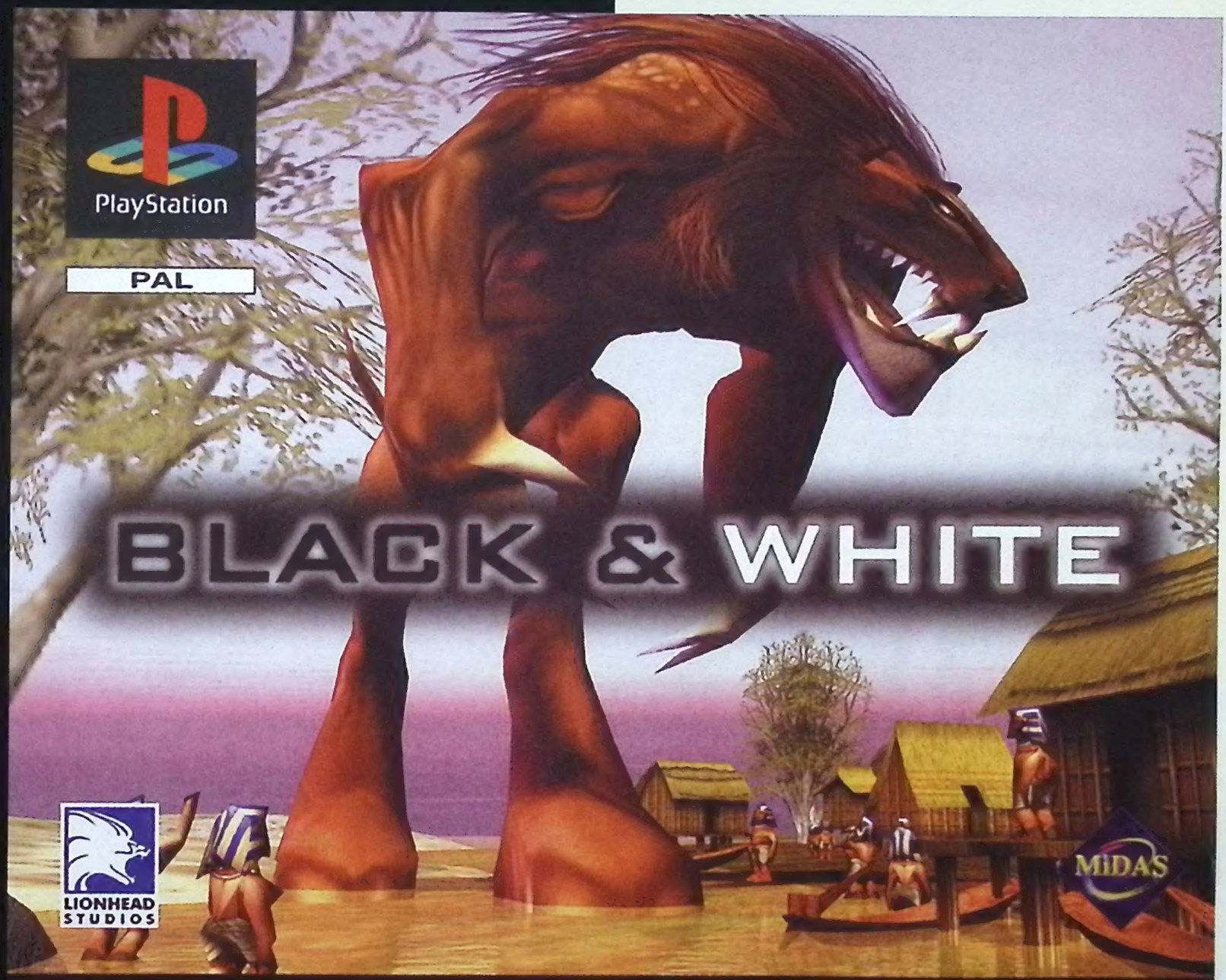
Nu när Sega dragit sig ur hårdvarumarknaden kan vi börja se fram emot deras spel till PlayStation2, och först ut är den senaste delen i företagets legendariska slagsmålsserie; *Virtua Fighter 4*. Arkadversionen av spelet är nu klar, och nu återstår bara konverteringen till PlayStation2.

Spelmässigt är denna del mest lik tvåan i serien, då de båda delar samma kontrollsystem. Man kan fortfarande banka till sin motståndare så denne faller ur ringen och således förlorar ronden, men nu är de flesta arenorna kantade med staket som kämparna trillar genom istället för att bara ramla ned. *Virtua Fighter*-serien har tidigare kritiserats en aning för att ha alldeles för få slagskämpar att välja mellan, men del fyra har åtgärdat detta och har alltså fler valbara karaktärer. Det första man upptäcker med *Virtua Fighter 4* är dock den skrämmande vackra grafiken, och förhoppningsvis lyckas Sega få över alla detaljer från arkadversionen till PlayStation2 intakta.

Releasedatum är inte satt för spelet, men ni kan vänta er besked snarast. ■ **MZ**

Klassisk sparka och slåss-spel till PlayStation2.

Nu kommer den snart



PlayStation®

Black & White

"Det mest efterlängtade spelet någonsin"

Bill Gates

CMN Group SCANDINAVIA

CMN Group™ Scandinavia, telefon 08-731 57 60

VINN
MAT HOFFMAN'S PRO BMX

Svenska Extremsport-Magasinet är tillbaka, tillsammans med Vision Park Distribution ger vi dig chansen att vinna spelet *Mat Hoffman's ProBMX* och matchande T-shirts.

1-10:E PRIS:
PSone-spelet *Mat Hoffman's Pro BMX och* T-shirt.

Här kommer den inledande frågan:
Mat Hoffman har cyklat i många år och är en är en riktig senior inom BMX. Hur gammal är Mat Hoffman?

1. 29
2. 31
3. 33

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0939-117 11 11** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 8/2001. Priserna sänds ut till respektive vinnare i augusti. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

VISION PARK

GRATTIS! Ni vann vår tävlingar i PSM 41! Priserna kommer med posten.

Final Fantasy IX-tävlingen
Albin Hasselström, Lidköping
Anton Nilsson, Hyltebruk
Sebastian Lindkvist, Sundsvall
Jonas Jensen, Klagstorp

Stefan Halling, Kumla
Patrik Fransson-Dekla, Umeå

Formula One 2001-tävlingen
Patrik Wahlstedt, Svängsta
Lars Gullbrandsson, Arvika

Peter Melhag, Stockholm
Christoffer Nyström, Stockholm
Stefan Halling, Kumla
Patrik Ekdahl, Kristianstad
Monika Stecksen, Dvärsett

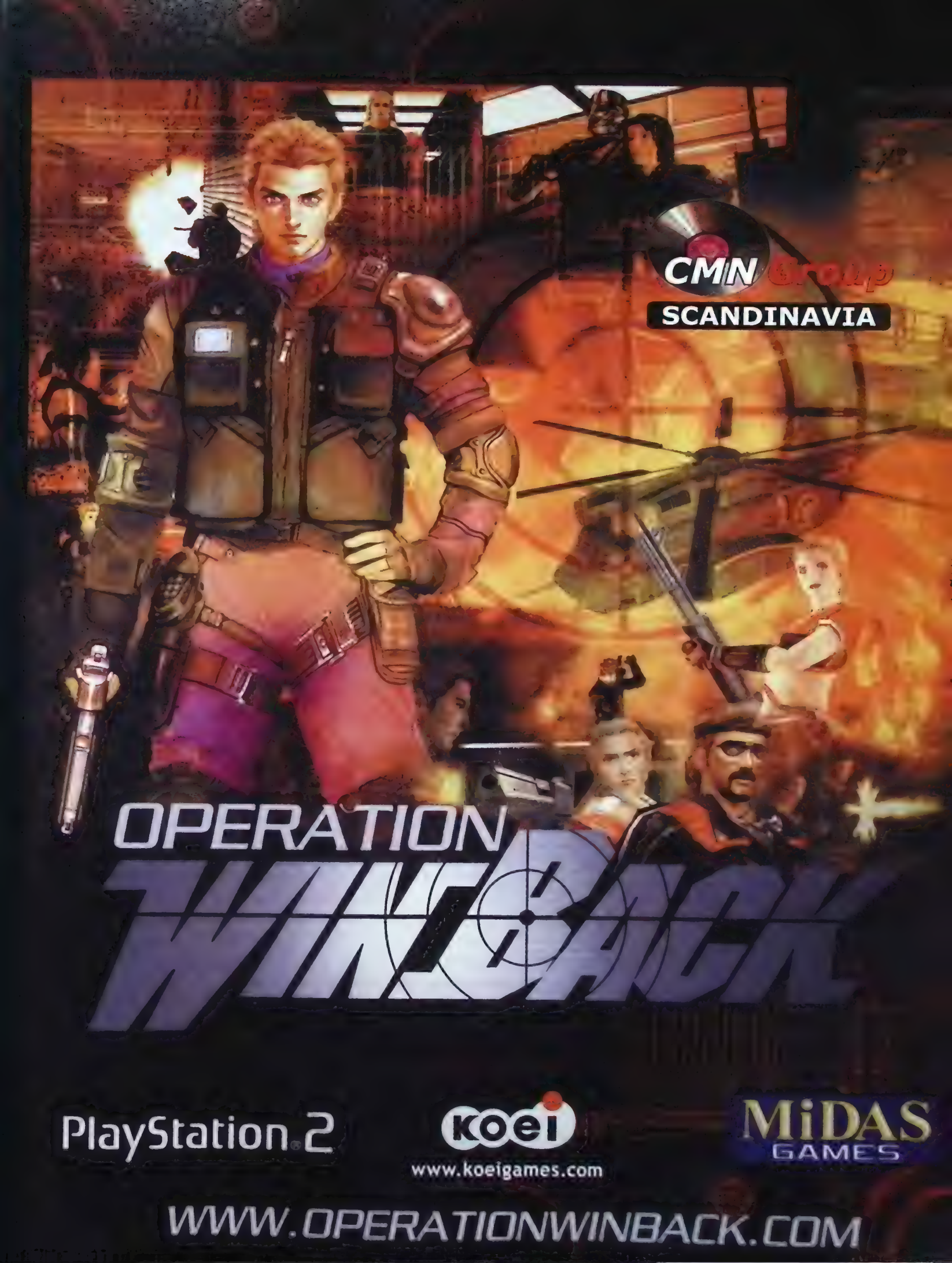
Johan Sundler, Skoghall
Linda Bengtsson, Klöverdal
Percy Arvidsjö, Byxelkrok
Alexander Eriksson, Nässjö
Jan Castella, Stockholm

Prousch Kieder, Borlänge
Jan Parnfelt, Ängelhom
Albin Hasselström, Lidköping

Kickboard-tävlingen
Johan Bergkvist, Sävdalen

Johan Rudkvist, Borlänge
Stefan Pettersson, Norrköping
Johan Sundler, Skoghall

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
Koppla, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon)


CMN Group
SCANDINAVIA
OPERATION
WINBACK
PlayStation 2
KOEI
www.koeigames.com
MiDAS
GAMES
WWW.OPERATIONWINBACK.COM

TITEL:

MOTORCROSS MANIA

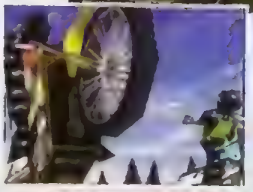
ANTECKNING:

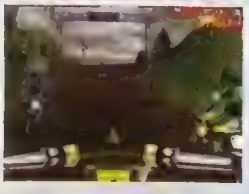
DAGS ATT STYRA UPP CYKELN

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Motorcross
UTGIVARE:	Take 2
UTVECKLARE:	Deibus Studios
RELEASE DATUM:	Juli
FÄRDIGT:	80%

Du kan själv söka igenom miljöerna för att hitta den ultimata platsen för ett trick.

För att få någon titel så måste du klara av 12 banor som har inslag både av motorcross och supercross.





Se till att vinna tävlingen så att du kan uppgradera din hoj.

För att vara relativt små sporter, i jämförelse med typ fotboll och ishockey, så har motorcross och supercross trots allt funnits relativt länge till PlayStation, och det har varit bra spel! Inte nog med att vi har fått ta del av superba titlar som *Moto Racer World Tour*, *McGrath Vs Pastrana* och *Supercross*, nej, för nu kommer ännu en titel som väntas orsaka publikstorm: *Motorcross Mania* blir den nya utmaningen för alla tvåhjulingsälskarna.

Motorcross Mania tar nya stapplande steg på marknaden, men gör det med besked! Till att börja med kan vi avslöja att man inte kör omkring på några gamla banor som redan är upplojda av diverse åkare som redan varit där, nej, spelets producent Daniel Bobroff avslöjar spelets kanske starkaste sida:

- Det är ett helt fritt spel i den bemärkelsen att du kan bege dig ut mitt i ingenstans för att hitta dina egna vägar som du kanske tycker verkar bra. Det finns en bana som man kan följa, men om du hellre ger dig ut på villovagar för att utforska miljöerna så är det fritt fram att göra det.

Tro det eller ej, men man kan även göra olika stunttrick.

Skälet till att man faktiskt får bege sig ut på egna äventyr om man så säger, är faktiskt för att man kan hitta ställen att utföra sina stunttrick på.

- De flesta av stunttricken som vi får se i spelet är remodelleringara av stunts som vi har sett i verkligheten, men flera av de mer galna stunttricken har vi själva kommit på ur fantasin. Vi har kommit liknande trick i andra spel, som sedan har blivit kopierade av de verkliga åkarna. Som när Edgar Torronteras gjorde en One-handed Chicken (från *Moto-X 2000* till PC).

De allra klurigaste tricken i spelet, är enligt Bobroff, de nya Backflip Suicide och Kiss Of Death, för att inte tala om Hart Attack.

Men det hela handlar ju inte bara om att göra våghalsiga trick, utan det handlar också om att vinna lopp. Du får välja mellan åtta åk, och det innebär att du har en 125cc, en 250cc och en 400cc att välja mellan när du ska spela ensam, köra flera spelare på delad skärm, och när du ska spela ett helt mästerskap. Mästerskapet spelar du över 12 banor, och inga av dessa banor är särskilt lätta att klara, så man måste verkligen ta sig tid att kanske misslyckas några gånger.

- Varje lopp du vinner ger dig pengar, och med pengar kan du köpa nya saker att uppgradera din cykel med. En bra cykel gör dock inte hela jobbet, utan du måste lära dig att se hur banorna ter sig, hur du ska klara hindren och så vidare. Ibland kan man vara tvungen att sakta in inför ett hopp, och det är kanske inte det första man själv tänker att man ska göra.

Stunttrick, delad skärm, enorma miljöer att utforska. Vi utlovar en spännande recension så snart spelet blir färdigt. ■ **Richard Keith**

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Deibus Studios
NAMN:	Daniel Bobroff
POST:	Producent
BAKGRUND:	Deibus-teamet har Jobbat med spel som *Pipe Mania 3D*, *Spin Jam* och *Formula 1 '97*.
INSPIRATION:	Bobroff har hämtat sin inspiration från en hel del olika spel, han nämner *Gran Turismo*, *Tony Hawk* och en hel uppsjö med motorcrosstitlar.

CITAT: **"du kan bege dig ut mitt i ingenstans för att hitta dina egna vägar"**

You're halfway safe here. But which half ?
nothing is for sure
except your fear.
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
Soon, you won't be able to stand being alone in the dark. Edward Carnby, the supernatural detective returns. This time with Aline Cedrac in a dual nightmare doomed to become yours. With unbeatable cinematic production and a chilling script, each evil encounter entangles you further in a frightening adventure of heart-stopping terror. The question is with the horror that awaits each fateful step, will you ever see beyond your fear ?
www.aloneinthedark.com
PC CD ROM
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PlayStation 2
INFOGRAMES
Infogrames Nordic AB
Gunnebogatan 32, 163 53 Spånga, Sverige
Tel: +46 8 761 10 01, Fax: +46 8 761 39 49
E-mail: mail@se.infogrames.com

TITEL:

THE ITALIAN JOB

ANTECKNING:

ETT FÖRSÖK ATT PUTTA NER *DRIVER 2* FRÅN TRONEN

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Bilspel
UTGIVARE:	Sci
UTVECKLARE:	Pixelogic
RELEASE DATUM:	September
KARAKTÄRS-DESIGN:	
FÄRDIGT:	75%
CITAT:	**"Vad som än händer så kommer spelarna inte att bli missnöjda med**

Gatorna i spelet är tagna från verklighetens London och Turin, men på Pixelogic har man valt att bredda dem lite för att förenkla det en aning för oss spelare.

Det finns en massa olika bilar att fara omkring i, och här är ett exempel på hur du kan bränna omkring med stil.

KUL SOUNDTRACK

När filmen kom så mottogs den med öppna armar, och det var mycket tack vare soundtracket att filmen blev så populär. Brian Reynolds har jobbat med spelet ett bra tag nu, och han vet vad han talar om:

- Spelet fungerar helt enkelt inte utan det soundtrack som fanns i filmen, så vi har licensierat hela soundtracket, inklusive *On Days Like These*.

Soundtracket är inte alls särskilt långt, utan innehåller bara ungefär en halvtimme ren musik.

- Det var absolut ett problem. De två huvudspåren, Rule Britannia och en del bakgrundsmusik som ackompanjerade maffian var inte tillräckligt för att fylla ett spel av idag.

För att få lite mer kött på benen kallade Pixelogic in Allister Brimble, mannen bakom musiken i *Driver 2*.

- Hans musik är helt enkelt fantastisk. Det förstärker verkligen känslan av 60-tal i spelet.

Självklart kommer filmen *The Italian Job* att förbli känd för en särskild replik:

"You were only supposed to blow the bloody doors off!" skriker Charlie, alias Michael Caine.

- Vi håller för närvarande på att förhandla med Caines agent, men vad som än händer så kommer spelarna inte att bli missnöjda med vår Charlie Crocker.

Innan *Maffiabröder*, *Pulp Fiction* och *Snatch* ens var påtänkta filmer, så fanns andra tjuv-och-polisfilmer som var mer just tjuv-och-polis och inte som det ser ut idag. På 60-talet spelade till exempel Michael Caine en herre som hette Charlie Crocker i filmen *The Italian Job*. Filmen handlar om ett gäng skurkar som åker till Turin och leker fotbollssupportrar, men deras egentliga plan är att stjäla en massa guld.

Filmen hjälpte till att göra hundkojan till en cool bil, ni vet de där pyttesmå bilarna som på senare år har kommit tillbaka och mer eller mindre kultförklarats. Alla som såg filmen kunde också drömma sig bort till exotiska platser, och vi på PSM är mäkta förvånade över att det har gått så pass lång tid innan någon har snappat åt sig licensen till att göra spel av den.

- Om man har sett filmen så kommer man säkerligen ihåg alla sköna scener där man bara satt och njöt av varenda sekund. Alla de scenerna finns med i spelet och vi har till och med inkluderat en hel sekvens där man får följa med från Piazzan i Turin till Alperna. Färden går över kyrktrappan, ner i tunnelbanan, över taket till sportarenan, vansinniga hopp med bilen över diverse hinder och så vidare.

Detta låter ju onekligen som ett spännande spel, och vad som också är slående, är likheten mellan denna titel och *Driver 2*, som ju också spänner över ett stort område. I *The Italian Job* blir man något av en världsresenär som börjar uppdraget i London, åker vidare till Turin, och avslutningsvis flyr från Alperna.

- Många av uppdragen i spelet innebär att man flyr från polisen, men förutom det så finns här maffian som kryddar det hela lite. Första gången som man ser de här killarna, så vill man helst bara springa därifrån.

Om du gillar att köra bil så är det här en superbra chans för dig att bränna däck. Det finns inte mindre än 19 km väg i London, och hela 27 km i Turin, och som om inte detta vore nog så

Miljöerna i spelet är tredimensionella och alla väga ser ursnygga ut där de sträcker ut sig kilometer efter kilometer efter kilometer...

Hundkojan fick sin beskärda del av reklam i filmen och man har såklart med dem i spelet också. De är små, kaxiga och roliga att köra.

har vi inte ens räknat in Alperna.

- Det finns över 15 fordon att välja mellan, från hundkojor till supersnabba sportbilar. Alla bilar har sitt eget lilla liv om man så säger, och den kanske klurigaste bilen att köra är bussen, eftersom du måste vara nog så försiktig i bergspassen i Alperna.

Det som spelet säljer på, är spelsättet The Italian Job, men det finns mer under karossen på detta välfyllda lir. Reynolds förklarar:

- Challenge talar ju för sig själv. Vi har velat skapa mycket mer än bara den handling som redan finns i filmen, så vi har skapat det här spelsättet bland annat därför att man ju kan göra så mycket mer i miljöerna. Alla spelsätt som finns här har vi skapat för att man som spelare verkligen ska känna för det här spelet. Vi vill att det ska vara lika spännande som roligt att spela. Du är alltid bara sekunder från att kunna stupa ner i avgrunden, och det är också det som håller dig alert. Vägarna du kan köra är också mycket roligare än i de flesta andra spel i samma genre, och du är mer frislåppt att köra som du vill, även om det innebär att köra omkring på tak eller ramper för att ta sina checkpoints.

Förutom detta (som räcker gott och väl) hittar vi också andra spelsätt där du bland annat kan göra coola stunttrick och hitta fem specialbanor. Soundtracket gör absolut sitt till för att skapa en skön atmosfär. Reynolds är överlycklig:

- Det som är nästan roligast av allt, är att även senare konsoler kommer att få jobba hårt för att komma upp i samma kaliber av storleken på banor och varierande, stimulerande miljöer som vi har i spelet.

Inget spel är ju dock komplett utan att man någon gång får tillfälle att krascha några bilar. Man har sett till att ingen ska behöva sakna det heller. Man kan dock inte kliva ur bilen sedan och byta upp sig när den gamla är kraschad.

- Vi har ett sådant system som gör att de skador du drar på dig eller din bil rättare sagt, finns kvar och om man skadar den så pass att man i verkligheten skulle demolera den helt, ja då är det precis vad som sker i spelet också. Till slut pallar bilen inte mer, och ett hjul kanske faller av eller ännu värre saker.

Reynolds kan inte nog prisa sitt spel och avrundar:

- Vi har blandat skräckfyllda ögonblick med djup i spelet och detta borde göra de flesta konsolägare nöjda tror vi. ■

Lee Hall

Gatorna i London är fulla med bussar och andra bilister som gör din framfart än mer spännande. Det gäller att hålla båda händerna på ratten om man ska klara sig helskinnad.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	PIXELOGIC LIMITED
NAMN:	Bryan Reynolds
POST:	Studiochef
BAKGRUND:	Reynolds Jobbade på *Crime Killer* för Interplay och *The War Of The Worlds* för GT Interactive.
INSPIRATION:	- Jag föredrar spel där man som spelare kan ta hjälp av flera oberoende hjälpmedel som alla gör olika saker för utgången av mitt spelande. Jag gillar enkel design där djupet i spelet får större plats än grafiken.
ÖVRIGT	
HEMSIDA:	www.pixelogic.co.uk

vår Charlie Crocker”

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Sheffield studio
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: Sommar

UEFA Challenge

VI ÄR VÄL ALLA NYFIKNA PÅ VAD SOM KOMMA SKALL I FOTBOLLSGENREN. AVSPARKEN ÄR INTE LÅNGT BORTA NU...

PUBLIKEN

Fotboll är förmodligen världens största publiksport och det skulle inte alls vara samma sak om fansen inte fanns där och hejade fram sina hjältar. UEFA har verkligen tagit fasta på detta och gjort sitt bästa för att skapa ett spel som på bästa sätt framhäver fansens betydelse. Om du till exempel får till ett riktigt långskott som försvinner i fjärran så jublar motståndarlagets fans något alldeles oerhört.

RESULTATAVLAN

Du har stora möjligheter att styra ditt lag precis så som du vill, med allt vad det innebär av försvarare, anfallsspelare etc. Kom bara ihåg att du inte kan skylla på någon annan om det trots allt ditt hårda slit skulle gå illa.

Den process som sätts igång när man får en idé till ett TV-spel är komplicerad, och det är många bitar som ska falla på plats så att spelet inte blir ett fiasko. Ofta blir det just ett fiasko eftersom man som spelutvecklare måste kompromissa med en hel del saker: spelet måste vara färdigt inom en viss tid, man måste ta hänsyn till licensen om det finns en sådan och det får inte kosta för mycket etc.

Många spel kan se helkassa ut under den långa utvecklingsprocessen och sedan, som genom ett trollslag så är de helt fantastiska när de väl kommer ut till butikshyllorna. Vi får verkligen hoppas att *UEFA Challenge* är ett sådant spel.

Så vad menar vi med en sådan här inledning då? Jo, som så många gånger tidigare när vi provspelar en tidig version av ett spel, upplever vi långa laddningstider och artificiell intelligens som är under all kritik. Det finns dock ljusglimtar trots detta och som exempel kan vi nämna att du får chansen att spela i över hundra olika lag varav många av dessa är licensierade. Flera olika mästerskap att kämpa sig igenom, både förinställda sådana och mästerskap som du kan skapa själv med egen fantasi hör också till de bättre delarna i spelet. Om du skrapar ihop tre polare som är sugna på att sparka lite boll en kväll, så har du en rejäl utmaning i Champion's Cup. Det hela är mycket realistiskt och du kommer att känna pressen från publiken på läktarna när den stora finalen spelas mellan dig och en polare.

Spelbarheten i *UEFA Challenge* påminner starkt om den du hittar i *Actua Soccer*, medan kameravinklarna verkar vara direkt hämtade från *FIFA 2001* (9/10 PSM 38) och *ISS Pro Evolution 2* (10/10 PSM 41). Summan av kardemumman blir att *UEFA Challenge* känns lite som ett arkadlir a lá *FIFA*, där man mest koncentrerar sig på attackspel. Det blir ofta lite kluriat att försöka försvara målet mot offensiven på mittfältet. En sak som dock väger upp detta är att man, likt *ISS*, kan bedöma ungefär hur attacken från det egna laget kommer att falla ut.

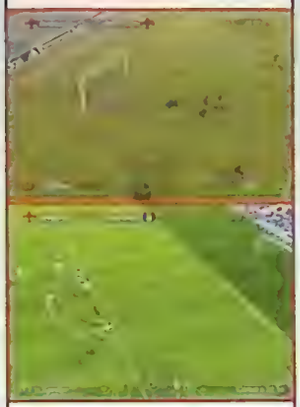
"*UEFA Challenge* känns lite som ett arkadlir a lá *FIFA*"

Barry Davies kommenterar ditt spel, och det kanske inte var det allra smartaste draget från utvecklarna, men förhoppningsvis kan du få slippa hans evinnerliga tjat så fort du ska lägga en hörna. Det stör mer än det erbjuder verkighetsförankring, så Sheffield studio bör ta detta i beaktning.

Om man rättar till de här små missarna samt att man ser över hur man väljer sina spelare så skulle det här spelet säkert tillhöra toppskiktet i genren. ■

Lee Hall

FÖRVIRRING



Precis som i *FIFA* så kan du göra undanmanövrar som förvirrar motståndarlaget så till den milda grad att du får fritt fram till mål. Att lura målvakterna är dock aningen svårare.

GÖRA MÅL

När du springer för kung och fosterland mot mål, så kan du välja var du ska sätta bollen genom att ange detta i förväg. När bollen väl sätter sig i krysset så kan du känna vinstens sötma än starkare när motståndarna gråter av sorg och ilska.

FÖLJ PILEN

Om ni minns *Actua Soccer* så minns ni också med all säkerhet hur pilen ovanför ditt lags spelare angav var den närmaste spelaren fanns som du kunde passa till. Så fungerar det även i UEFA Challenge. Passningarna blir snyggare och hela spelet flyter på detta sätt bättre.

Som vi ser här så är det faktiskt möjligt att klara av attackerna från motståndarlaget, men det kräver en del taktiskt tänkande och defensivt spel av sällan skådat slag.

GALNA MÅLISAR

Många av de målvakter som dyker upp i spelet verkar skydda målet som om det var ett litet barn. De nöjer sig inte med att stanna innanför målområdet, utan springer mot dig när du kommer mot mål och tacklar dig med förvånansvärd kraft och inlevelse. Alla knep är bra utom de dåliga heter det ju, och det verkar stämma bra in på det här spelets tokiga målisar.

BORDERTOWN

SERIETIDNINGAR, VIDEO, DVD, LEKSAKER, BÖCKER OCH SKIVOR

Power Puff Girls, Hello Kitty, Big D, Alan Forbes, McFarlane Toys, John Woo, Harry Potter, Nightmare Before Christmas, Marvel Comics, Bruce Lee, Shaft, Futurama, Klubb Super 8 Video, Wacky Wobblers, Star Wars, DC Comics, Pokémon, The Simpsons, Jackie Chan och mycket, mycket mer!

Bordertown
S:t Eriksgatan 78
113 20 Stockholm
Tel. 08-345975 Fax. 08-345975
e-mail: info@bordertown.nu
www.bordertown.nu

FRÅN BOTTEN TILL TOPPEN

I Club Challenge börjar du spela i femte divisionen och alla som vet något om fotboll ser nu framför sig hur en hel söndag försvinner i spelandets tecken för att man över huvud taget ska kunna ta sig upp till de "riktiga" divisionerna. Har man en polare att spela med så blir det roligare att spela eftersom det som sagt kan ta en hel del tid att ta sig upp ur träsket till toppen.
Om vi på Svenska PlayStation-Magasinet fick bestämma så skulle alla välja att ta Manchester United till toppen. Här återfinns nämligen allsköns stjärnor från verkighetens lag som bara väntar på at få ge resten av Europas lag på moppo.

ÅPSM TYCKER

POÄNG

- En hel uppsjö av lag
- Många licensspelare
- Barry Davies

POÄNG

- Långa laddningstider
- Trevande grafik
- Seg spelkontroll

VÅRT STALLTIPS

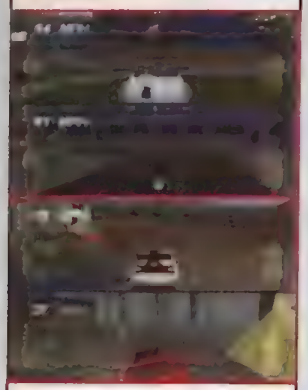
Denna tidige version är inte så genomarbetad, men om man tar itu med de små skönhetsfelen så ska det nog bli ett fotbollsspel att räkna med. Infograves borde bara se till att lägga till en liten knorr i spelet så att det kan göra sig en plats i alle sportfantasters hjärtan.

Utgivare: Ubi Soft
Utvecklare: Sinister Games
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Sommer

Dukes Of Hazzard Daisy Dukes It Out

EN GAMMAL GODING PÅ TV, MEN BLIR DET LIKA KULTIGT PÅ KONSOL?

DELA MED SIG



Det finns fyra olika tvåspelarlägen som inkluderar ett vanligt race och ett destruction derby där du kan välja fritt mellan de 16 fordonen i spelet. I ett spelläge, joyride, kan du köra omkring i hela Hazzard county utan några som helst restriktioner.

TIDSPRESS

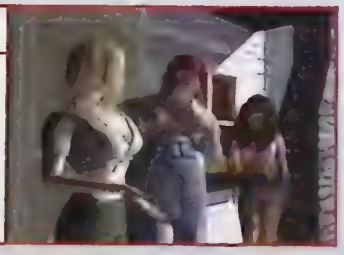
De flesta inslagen i spelet är på tid, vilket innebär att du ska ta dig från punkt A till punkt B inom en viss tidsram, och samtidigt lyckas plocka upp flaggor på vägen. För att vinna lite ytterligare tid till dina uppdrag, så ska du köra genom de stora stoppuren som finns utspridda över Hazzard county.

BÄNGEN TRÅLAR

För att inte göra spelet helt lätt, så finns där Rosco P Coltrane, sheriffen i Hazzard county. Han ser till så att du inte klarar uppdragen alltför lätt. Till hans hjälp finns även Enis, en polis och, ej att förglömma, Coltranes hund Flash. Om de inte stoppar dig helt fräckt, så kan du ge dig på att de kommer att göra allt de kan för att orsaka din bil så stor skada som möjligt så att du blir tvungen att stanna vare sig du vill eller inte.

SNYGGA BRUDAR

Spelet handlar i huvudsak om två sydstatsbruttor som heter Daisy och Melanie Shaw. Båda dessa heta snyggingar visar, precis som i serien, en hel del av sina behag. Melanie innehar rollen som den elaka bitchen som är på jakt efter att hämnas på Daisy för gammalt groll.



GENERALEN

Förutom att du får tillgång till den legendariske General Lee, så förfogar du också över Daisys lilla vita Jeep, en Roadrunner, en solgul Trans-Am (nedan), och i tvåspelarläget får du även prova på hur det känns att trampa spiken i botten på Scooters Van och Roscos balla vrålåk.

För oss nordbor är de coola killarna i *Dukes Of Hazzard* kanske inte alltför välkända, men i USA är de numera i det närmaste kultfigurer. Det förra spelet var som bekant ingen höjdare (5/10 PSM 32), och förhoppningarna inför uppföljaren var således inte så höga. Kan killarna från Hazzard County styra upp detta månntro?

Det var sunkig grafik, meningslös handling och undermåliga kontroller som gav föregångaren det medelmåttiga betyget när det kom, men Sinister Games har utlovat en rejäl förbättring, och då menar de ett riktigt lyft för spelet, och inga fjuttingrepp.

När vi provspelar titeln är den i och för sig på ett tidigt stadium i utvecklingsfasen, men det är oroande likt originalet. Miljöerna är snyggare, men sättet på vilket man hanterar kontrollerna och spelbarheten verkar dessvärre ha ignorerats. Spelets miljöer är mer öppna nu än sist, och uppdragen utspelar sig på olika rutter runtom i terrängen i områdena kring Hazzard county. Här finner man också några genvägar och en hel del hinder och hopp som man kan lätta upp spelandet med.

Daisy Duke var och är den enda riktiga stjärnan i serien, och det är hon som innehar huvudrollen i spelets hämnduppdrag. Det krävs mycket av dig som spelare, och du måste hela tiden försöka förutse vilken väg du ska ta med General Lee, men det är mödan värt, för om du sköter dina kort rätt, så får du kanske lägga vantarna på Daisy... ■

Richard Keith

"Sinister Games har utlovat en rejäl förbättring, och då menar de ett riktigt lyft"

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Nostalgisk licens
- Daisy
- Kort-korta shorts...

MINUS POÄNG

- Dålig kontroll
- Halvtaskig grafik
- För enkelt

VÅRT STALLTIPS

Daisy Dukes It Out känns inte som någon klockren titel på något sätt. Visst, det är eningen bättre än det förra spelet, men det är tillräckligt likt för att lyckas upprepa samma goala misstag som gav spelet ett dåligt betyg. Om du gillade serien, så ska du kanske tänka efter både en och två gånger innan du köper spelet. Vi vill ju inte att du ska bli besviken.

SUPER PLAY

SVERIGES NYA SPELTIDNING
ALLT OM ALLA FORMAT
UTE 14 JUNI

HOFFMANS RAMP FEBER

Text: Nick Ellis

VÄLKOMMEN TILL EN VÄRLD DÄR GRAVITATIONSKRAFTEN INTE FÅR SÄRSKILT MYCKET PLATS OCH TILL SYNES OMÖJLIGA TRICK AVLÖSER VARANDRA. HÄNG MED OSS PÅ PSM NÄR VI UNDERSÖKER ÅRETS STÖRSTA EXTREMSPORTSPEL, MAT HOFFMANS PRO BMX

Utgivare: Activision
Utvecklare: Runecraft
Genre: Extremsport
Antal spelare: 1-2
Releasedatum: Ute nu
Formats: PlayStation
Websida: www.activision.com/games/mathoffman

Activisions nya sportspel får vi stifta bekantskap med en drös tokiga BMX-killar som utför galna trick på skyhöga ramper. Det är och förblir ett mysterium hur de ens vågar ta sig upp på ramperna, och att de sedan tar fart och utför alla de hopp och trick, ja det förstår vi då rakt inte. Nåväl, för alla er våghalsar där ute är det bara att hoppa upp på cykeln och trampa loss!

Den här typen av cykelsport förutspåddes bli lika kortlivad som vilken annan trend som helst, och mycket riktigt, den har inte hållt i sig lika starkt under hela sin livstid, men nu verkar intresset för den riskfyllda sporten vaknat till liv igen. Ni kanske minns hur Mat Hoffman, Tony Hawk och en massa andra extremsportkillar avslutade Olympiska spelen i Atlanta 1996 genom att visa hela världen vad man kunde göra i den enorma rampen som hade satts upp åt dem. De flesta av de här killarna skulle i och för sig aldrig i hela sitt liv vilja att deras sporter skulle bli olympiska grenar, då skulle det bli lite väl folkligt, men det var ju trots allt kul att de visade att sporterna fanns. I och med den här titeln visar man ytterligare att BMX-sporten inte på något vis skulle vara bortglömd, och man gör det storstilat. Med Mat Hoffmans namn i titeln så kan det väl knappast bli något annat än en succé? Eller?

Vi på PSM, och många med oss, har väntat tålmodigt nu med tanke på att spelet skulle ha släppts i december. Som

så ofta annars så blev spelet försenat på grund av olika problem med utvecklarteamet. Man har inte heller velat släppa iväg spelet till butikerna förrän alla var helt nöjda med hur det såg ut. Runecraft bad dessutom Shaba om hjälp för finslipningen av spelet, och alla som spelat *Grind Session* och *Freestyle Scooter* vet ungefär vad man har att vänta då.

"Mannen har genomgått 14 operationer för cykelrelaterade olyckor redan, och han har förmodligen fler skruvar i benen än vilken robot som helst."

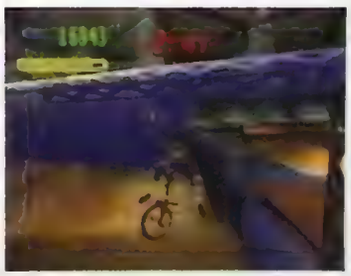
Att man har haft två olika utvecklare till spelet verkar inte ha gjort särskilt mycket, varken ont eller gott, men det finns dock en liten sak som vi inte riktigt tycker är i toppklass, så vi kan väl ta upp det först, så får vi det gjort: spelet handlar ju om BMX, och inte skateboards, men trots detta så är den här titeln ruskigt lik *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Allt ifrån hur man skapar sig en karriär och går vidare i spelet till grafik och olika spelsätt verkar i princip vara direkt kopierat från *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Tony Hawk gör till och med ett slags gästframträdande i spelet där han kommer in på sin specialdesignade Chopper. Är det egentligen så dåligt då, att de båda spelen är så pass lika varandra? När allt kommer omkring så är *Tony Hawk's* (enligt PSM:s redaktion) rankad som ett av de fem bästa spelen någonsin till PSone. Skatare och BMX-killarna verkar ju ha en hel del gemensamt i verkliga livet, åtminstone verkar det vara så för oss utomstående, så var- ▶

MAT HOFFMAN

Mat "The Condor" Hoffman är nuvarande världsmästare i grenen Vert, en titel som han har haft hela tio gånger tidigare. Han är 31 år gammal och anses vara en pionjär inom sporten. Han nöjer sig inte med att vara kung i rampen, utan han har också startat ett företag, Hoffman Bike, så att han utan att kompromissa kunde bygga sig precis den cykeln han ville ha. Att försörja sig på sin hobby och klara sig bra på det är väl vad alla drömmer om, och Mat Hoffman har verkligen lyckats.

Mat jagar ständigt nya utmaningar, och för tillfället är hans önskan att kunna göra "biggest air", och för att lyckas med det så ska han använda sig av en ramp som är över 7 meter hög, och därifrån ska han komma upp ytterligare 9 meter upp i luften. Mannen har genomgått 14 operationer för cykelrelaterade olyckor redan, och han har förmodligen fler skruvar i benen än vilken robot som helst. Trots detta är han helt hejdlös och skyr inga som helst medel för att uppnå sina drömmar.

"Jag vill kunna uppleva allt det som livet har att bjuda på", skriver Hoffman på sin websida (www.hoffmanbikes.com). En annan är döskraj för att åka Fritt Fall på Gröna Lund, så nog ligger man i underläge. Nåväl, vi vanliga dödliga får helt enkelt utföra våra galna trick i spelet istället för i verkligheten.



Mat är helt klart kungen i rampen, och han verkar inte vara särskilt orolig för att bryta benet ännu en gång. 14 operationer stoppar honom inte.

BANORNA I SPELET

FEGISAR GÖRE SIG ICKE BESVÄR...

Spelet innehåller banor där man, precis som i *Tony Hawk's* kan välja lite själv hur man vill åka. Ett bra exempel på detta är Construction Yard, en downhill-bana där du får tampas med hårresande hopp och stup. Du kanske inte har så stor koll på hur man gör. Misströsta inte! Vi på PSM guidar dig genom svårigheterna, sedan är du redo att ge dig ut i vildmarken.

1: Susa omkring på baracktaken och gör några coola trick, typ backflip. När du landar så ska du försöka att träffa antingen tröskellisten i mitten eller kanten på taket och grinda innan du snurrar vidare till gapet mellan barackerna och gör ett schysst hopp från en av ramperna i slutet. Höga poäng!

2: På den andra delen av banan ska du ta dig upp och grinda på järnbalken till en liten bowl uppe på taket och fortsätter där att grinda runt kanten på denna. Stanna upp en stund och vila lite innan du hoppar av taket, ut på en balk som sticker ut en bit. Om du kan bibehålla din fart längsmed hela balken, så borde du kunna komma över gapet mellan balken och nästa balk som finns ovanför den tredje och sista delen. Klarar du detta så får du återigen en massa poäng.

3: Bron som ännu inte är färdigbyggd blir nästa utmaning. En Backflip eller en Tailwhip fungerar nog bra här, men ta reda på om din karaktär har tillräckligt mycket kraft kvar för att klara av den här strapatsen. När du kommit över detta första hinder, så kan du göra en tjusig 900 Indian air (eller något liknande) på rampen innan du avslutar med att grinda på järnröret på ena sidan av bron (mest för att få lite variation) för att komma tillbaka dit du började.

4: Hoppa ner på jordbanan via de två ramperna bredvid bowl mittemot bron. Ställ dig framför rampen som leder till järnbalkarna som på något mystiskt sätt hänger för sig själva uppe i luften och börja utföra dina trick. Tänk på att hålla ner Ⓐ precis när du ska börja grinda. Om du har tur så hamnar du mitt på balkarna och stannar där. På detta sätt får du hysteriskt mycket poäng när du gör dig redo för den gamla godingen Barspin-Toothpick-No-hander-Icepick. Kör vidare när du får möjlighet till det och sikta in dig på bonusikonen till vänster om dig.

5: Här måste du nog bereda dig på att inte klara uppgiften på första försöket, men det går i alla fall ut på att du ska landa på en kant när du hoppat ner. Kanten går runt hela arenan, så försök att hålla dig kvar för det första, och försök göra så många cool atrick som du bara kan. Om/när du klarat det här, så kan du belöna dig själv med att göra roliga saker i spelet, som kanske inte ger så mycket poäng. Du är väl värd att roa dig.

Banorna är smockfulla med något ovanliga platser där man kan utföra sina trick.

Att göra sådana här trick i CFB-tävlingen är bara ett av alla sätt att imponera på domarna.

Att anända fantasin är nästan helt nödvändigt för att få de riktigt höga poängen i *Mat Hoffman's Pro BMX.*

▶ för skulle det inte fungera bra att använda samma spelmotor till dessa två titlar? Trots att spelkontrollen nästan är densamma i de båda spelen, så kommer du snart att upptäcka att det är en helt annan sak att cykla än att åka skateboard.

STORHETER INOM SPORTEN

Alla åkare i spelet är mer eller mindre kända, och om man har minsta lilla koll på BMX-världen, så känner man nog igen de flesta. Joe "Butcher" Kowalski, Kevin Robinson och Rick Thorne är exempel på några av de killar som dyker upp som Hoffmans lagkamrater. Dennis McCoy finns också med och han är den ende inom sporten som är så pass mångsidig att han tävlar i alla de fyra grenarna vert, street, dirt och flatland, Simon Tabron representerar britterna och Mike "Rooftop" Escamilla finns också med och förgyller tillvaron i spelet. Alla ni som känner igen namnet Dave Mirra, vet kanske också att han har lånat ut sitt namn till ett helt eget spel, men trots det dyker han upp här.

Alla karaktärer har olika färdigheter, precis som i verkligheten. Bunnyhop, Air, Spin, Balance, Manual, Acceleration, Speed och Fakie är de trick som killarna kan olika bra. Hoffman är till exempel en rackare på att köra Vert Ramp, men när han ska göra en Fakie, så är det ingen vacker syn. Man lär sig efter hand vad de olika karaktärerna kan och inte kan.

De olika tricken kan delas upp i fyra olika kategorier: de "vanliga", lite svårplare tricken som Bunnyhops, Barspins och No-handers är väl vad man kanske börjar med för att lära känna spelet. När man har lite mer koll så kan man ge sig på nästa svårighetsgrad i fråga om trick: grinda. Alla som någon gång åkt skateboard vet säkert vad det handlar om. Man ska få upp cykeln på en längre kant, stång eller vad man nu hittar, och glida på den en bit för att sedan hoppa ner igen. När man känner att man har kontroll på dessa trick, så är det dags att börja experimentera själv och göra de där snygga (men galna) tricken som till exempel Tailwips, Superman och Flair. Förutom allt detta så finns ju såklart specialtrick för varje karaktär, så det är bara att sätta igång och prova sig fram. Det är de lite svårare grejerna som ger dig högst poäng, och om man är nybörjare, så är det inte helt lätt att få några stora poängsummor. Tålamod!

En av de största skillnaderna mellan BMX och skateboard är hur mycket svårare det är att göra en Fakie på cykel om man jämför med en skateboard. I *THPS* så är Fakie aldrig något problem, men det är som sagt ganska stor skillnad mellan att göra det på en cykel med två hjul istället för på en bräda med fyra hjul. Här gäller det också att ha tålamod, för det kommer att lyckas, om än efter ett litet tag.

När du vill grinda på en cykel så kommer du upptäcka att även det är lite klurigare än att göra det på en bräda. Det svåra är egentligen att få någon variation på det du gör, så det gäller att ha lite mer innovationsförmåga än vanligt. Mestandels kommer du antagligen att göra Icepicks och Toothpicks, som är de enklaste sätten att grinda på. Om du vill ha högre poäng så ska du satsa på att göra kombinationer, på så sätt att du först grindar (Double Peg Grinds och Smith Grinds) och sedan fortsätter med att göra ett annat trick utan avbrott.

S-T-A-V-A DIG FRAM i SPELET

Om du trodde att du var något av en expert på det här med extremsportspel och att du hur lätt som helst skulle kunna klara av vilken titel som helst utan att blinka, så ska du nog ta och tagga ner några hekto. Det må vara relativt enkelt att på de första banorna skaffa de där bokstäverna som man ska samla på sig och stava T-R-I-C-K. ▶

När du börjar spelet så är det bra om du har en stor portion tålamod, för du spenderar säkerligen större delen liggandes på backen.

BANEDITOR

BYGG DIN EGEN BMX-PARK

En av alla de bra saker som har hängt med från *Tony Hawk's Pro Skater 2* är att du kan bygga dina egna banor i spelet. Dessa kan du antingen spela själv eller med en polare. Här hittar du en hel massa hinder som du kan lägga till i banan, och många av dessa känner du också igen från *THPS2*. Ramper, järnbalkar, bord och annat kul gör din bana spännande och du har även chansen att göra flera olika banor som har sin helt egna stil.

Det är en hel vetenskap att göra en bana som fungerar lika bra som den ser ut. Det gäller att ha en slags balansgång mellan de olika hinder och ramper som man sätter ut. Ofta finner du att dina banor är bra mycket klurigare än de som redan finns i spelet, just därför att man har lagt ut alldeles för många hinder eller placerat dem på "fel" ställe. Nåväl, övning ger färdighet, så snart kanske dina banor till och med är bättre och roligare än de som redan finns, vem vet...

Om du skulle ha dåligt med idéer för hur man bygger en schysst BMX-park, så kan du hitta inspiration i de åtta parker som till exempel Pit of Death och Hall of Pipes. Banor som dessa är inte superkomplicerade att fixa till själv, så sätt igång och skissa redan nu!

Om du placerar lite mysiga buskar och träd på din egen bana så blir det i alla fall lite färggrant, även om de inte kanske kan användas till någon särskilt. Ha bara inte med för många saker på din bana, du ska få plats själv också.

SIMON TABRON

En europé som åker BMX på proffsnivå är inte alltför vanligt. Mest har vi sett amerikaner som har möjlighet att öva på barmark eller på utomhusramper året om. Simon Tabron är i alla fall en av de skickligaste åkarna i världen, som under sina 19 år som BMX-fantast har ägnat 11 år till att åka som proffs. PSM har träffat 27-åringen från Bristol, England.

Vi träffar Simon och hans fru Pippa vid en ramp i hemområdet och får ta del av ett dagligt träningspass. Efter att ha sett honom utföra alla sina otroliga trick och tagit några bilder så tar vi en liten pratstund på en närliggande bar. Simon är superentusiastisk över Mat Hoffman's Pro BMX och han pratar sig varm om hur kul han tycker att det hela är. Dessvärre är det omöjligt att ta med allt han sade, men vi har lyckats få med några av de saker han tog upp.

PSM: Har åkarna haft mycket att säga till om vad gällde innehållet i spelet?
Absolut! Till exempel så såg jag att några av tricken inte såg helt OK ut när jag besökte utvecklarna för några dagar sedan, så jag tog upp det med killarna. Jag fixade fram några videosnuttar och foton som de kunde ha som mall när de fixade till tricken, och nu ser det mycket bättre ut.

PSM: Tror du att spelet kan inspirera fler unga att börja med BMX?
Förhoppningsvis kan det göra det. Om bara ett av tio barn som spelar spelet blir nyfikna och vill prova på sporten så är det en otrolig vinst. Spelet har ju till och med inspirerat mig när det komer till hur jag kan kombindera olika trick och köra snabbare.

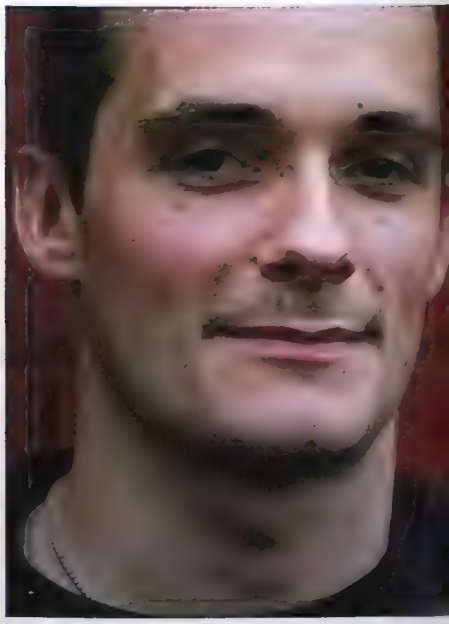
PSM: Så du gillar spelet då?
Definitivt! Jag skulle vilja ha en sådan där PSone så att jag kan köpa en bärbar skärm och ha med den när jag sitter i hotellrummet innan en tävling och öva lite.

Detta låter ju hoppfullt. Efter intervjun sätter vi oss och testar spelet en stund, och Simon överglänser oss på PSM med råge. Hans trickkombinationer är helt enkelt för komplicerade för oss som ännu inte är så pass insatta som han är (som om vi någonsin skulle kunna bli det). Nåväl, detta bevisar i alla fall att spelet är kul och att det har stark verklighetsförankring eftersom en stjärna som Simon kan få glädje av det inför sina tävlingar.

Simon avslöjar också för PSM att han söker sig ännu högre upp i luften än vad cykeln kan ta honom. Han har precis börjat lära sig flyga flygplan.
– Jag har tagit en hel del lektioner på senaste tiden och förra veckan gjorde jag min första landning. Det var riktigt läbbigt! Jag antar att det är en del av mig som skulle vilja bli pilot.

"Spelet har ju till och med inspirerat mig när det komer till hur jag kan kombindera olika trick och köra snabbare."

Här ser vi ett av alla trick som Simon visade oss. Gulp!



Han är en riktigt trevlig kis, den där Simon.

Om man står högst upp på rampen så är det en bra bit ner till marken. Att man utsätter sig för sådant här helt frivilligt, övergår vårt förstånd.

▶ Att samla på sig de gömda tidningsomslagen är dock inte så enkelt, och det är inte ens enkelt på första banan som man kunde tro att det skulle vara. Det tog oss på PSM flera svettiga timmar att hitta det gömda omslaget på bana två, Construction Yard.

Längre fram i spelet blir det självfallet svårare och svårare prov som du ska klara av. New York City Park heter en bana som är så stor att det till och med blir svårt att hitta rätt väg när du kör omkring och klockan tickar i vad som känns som allt snabbare takt. Några av de saker som det är tänkt att du ska plocka på dig, har man placerat halvvägs upp i träden, så att du ska få en utmaning som heter duga. Ännu längre fram i spelet kommer du till Treatment Plant, som är en av de lömskaste banorna i spelet. La Habra, Kalifornien är en annan rolig bana, där du får åka omkring på hustak och krascha paraboler som kommer i din väg.

Några av de tävlingar som dyker upp i spelet är dessvärre alltför lätta att vinna, och även om det ju är roligt att vinna, så vill man kämpa lite för det, eller hur? Den första tävlingen, Bluetorch Competition, är en downhillbana där man kör omkring med månen som enda ljuskälla. Man kan grinda på diverse träd längs banan, och det är ju i och för sig kul. Den sista banan i Career Mode, är Crazy Freakin´Bikers Competition som Mat Hoffman själv satt ihop 1999 för att samla ihop både nybörjare och de mer erfarna killarna och tjejerna. Tävlingen är uppdelad på två olika delar, och man börjar utomhus på en terrängbana och sedan fortsätter man inomhus på olika ramper.

Jaha, så nu har du gjort en fantastisk karriär, fått några nya cyklar och fått dina karaktärer precis så bra som de kan bli... vad händer nu då? Om du är nyfiken på hur pass höga poäng man kan få på liknande banor , så kan du spela några banor i *THPS1*, och särskilt då Warehouse och School, för de påminner starkt om några av banorna i *Mat Hoffman´s Pro BMX*.

Tvåspelarlägena behöver knappast någon ytterligare förklaring, men för de som sällan eller aldrig spelar varken BMX- eller Skateboard-spel, så kan vi säga att i Graffiti så ska du göra trick genom att hoppa upp eller ner från olika saker som lyser i en speciell färg. De saker som du har samlat på dig, kan den andre spelaren stjäla från dig om denne lyckas få högre poäng på att utföra ett trick på samma ställe som du gjorde tricket på. H-O-R-S-E innebär att de båda spelarna utför samma trick samtidigt över ett visst hinder. Detta fortsätter man att göra tills den ene spelaren misslyckas med att få samma höga poäng som tidigare. När man misslyckas med det så får man en bokstav. Tävlingen slutar när en spelare har fått alla bokstäver så att han kan stava till ordet HORSE. Ungefär som att kasta gris alltså. Det bästa med den här tävlingen är att du kan välja ett eget ord som man sedan (inte) ska samla på sig bokstäver till. En annan utmaning är Trick attack, där man ska samla på sig så mycket poäng som möjligt helt enkelt.

Trots att spelet ju är så likt *THPS 1 och 2*, så kommer du inte att bli besviken, för titeln svämmar över av kvalitet som du känner igen från de båda ovan nämda titlarna. Jo just det, vi har hört en liten fågel viska att Tony Hawk kommer tillbaka med ännu en titel till PSone. Tills dess håller vi med glatt humör tillgodo med Mat Hoffman. Glöm inte bandagen och plåstren! ■

Practice makes perfect

To become a Formula One Champion you must know every inch of every track in the world. To enter the competition visit www.scee.com/f1

PlayStation.2

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2001 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are and © of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship.
Licensed by Formula One Administration Limited, all rights reserved. "Formula One", "Formula 1", "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

PLAYSTATION2

ANALYS

Metal Gear Solid 2 28

Vi granskar varenda detalj i demon på årets mest efterlängtade spel och konstaterar att Solid Snake är tillbaka, och det med besked.

RECENSIONER

Star Wars Starfighter 38

Sky Odyssey 39

Star Wars Starfighter är snyggt, men vi saknar Luke.

Sky Odyssey är en fridsam kvasiflygsimulator.

BETYGSKALA

10	Den gyllene titan utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för den som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del ändrade bra sidor.
5	Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

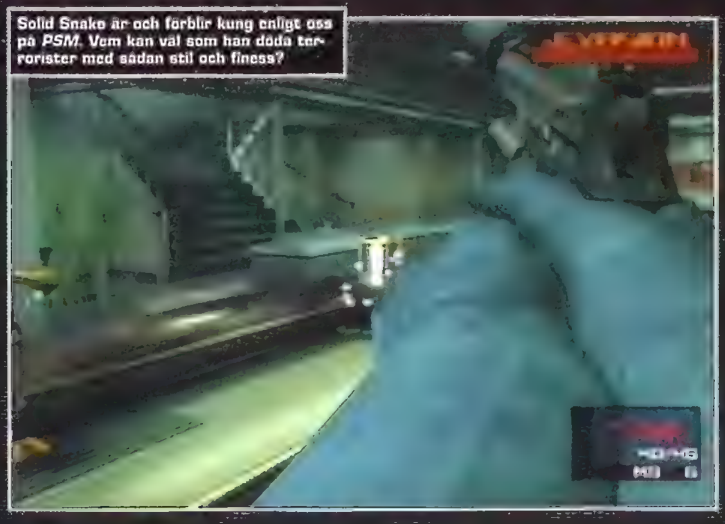
EJ ATT FÖRGLÖMMA!

Snake´s första äventyr utspelar sig på PlayStation, och på månadens CD hittar du en spelbar demo med en liten utmaning.

Du befinner dig på farlig mark och ditt uppdrag är att ta dig in, klara uppdraget, och ta dig ut snabbast möjligt utan att bråka för mycket med ryssarna.

Dina fiender är många till antalet, de är välutrustade och har absolut inget som helst samvete.

Snake möter elaksinnade ryska soldater som skjuter först och frågar sedan.


Solid Snake är och förblir kung enligt oss på *PSM*. Vem kan väl som han döda terrorister med sådan stil och finess?

METAL GEAR SOLID 2

Text: Lee Hall

FÖRMODLLIGEN DET ABSOLUT BÄSTA SPELET SOM NÅGONSIN GJORTS I TV-SPELSHISTORIEN, OCH DETTA ÄR ÄNDÅ BARA ETT LITET FRAGMENT AV DEN FÄRDIGA PRODUKTEN. VI GUIDAR DIG IGENOM HELA DEN COOLA DEMON

FACT ATTACK

Utgivare: Konami
Utvecklare: Konami
Genre: Action
Antal spelare: 1
Releasedatum: Ute nu (demo finns utgiven tillsammans med *ZOE*)
Format: PlayStation2
Websida: www.konami.com

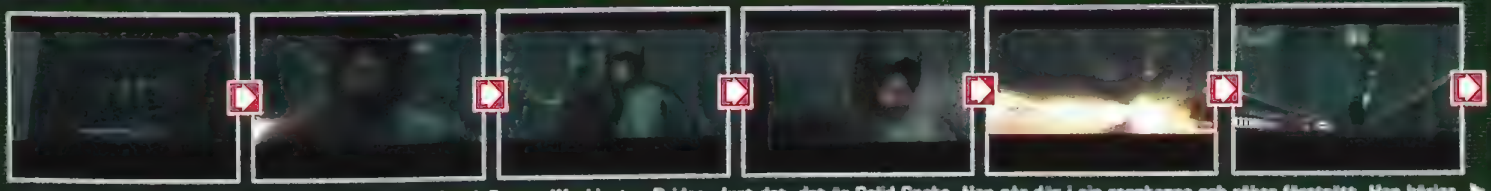
Långt in i framtiden kommer du att sitta framför brasan med barnbarnen och tråka ut dem med dina historier om hur du var agent Solid Snake när du var ung. Vi har lyckats få tag på en tidig demoversion från Konami och vi är mäkta förundrade över hur snyggt det är. *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* ser ruskigt bra ut, och vi kan knappt vänta tills alla som vill kan få ta del av allt det underbara som döljer sig bakom titeln.

Demon innehåller bara en bana, men det räcker gott och väl för att väcka vår lust att spela som hemlig agent än en gång. Från första början är det precis så läbbigt som vi ville att det skulle vara. Det är lika kul som det är välgjort, och då kan man lugnt säga att det är kul vill vi lova! Hideo Kojima, Solid Snakes skapare, har givit oss den allra vackraste gåvan som tankas kan, och vi är honom evigt tacksamma. *Zone Of The Enders* (9/10 PSM 42) är den första fulltträffen från Kojima som inte nöjer sig med bara en hutlöst bra titel det här året, utan redan har gett oss *ZOE* och tillsammans med den titeln ett smakprov på Solid Snakes kommande äventyr. Eftersom demon är så bra så börjar vi fundera på om det inte är så att folk kommer att betala för att få spela demon och att *ZOE* bara följer med och inte tvärtom.

Nu får det vara färdigsnackat! Vi har undersökt varenda liten detalj i spelet, allt ifrån vakterna till alkoverna och rören som finns runtom hela banan.

Om du kollar in bilderna nedanför som är hämtade från introduktionsfilmen, så ser du att vi kastas in i en riktigt mörk, illavarslande situation. Snake påbörjar ett till synes ofarligt rekognoseringsuppdrag, men under ytan döljer sig den ena obehagliga överraskningen efter den andra. Du kommer att få kämpa mot 18 specialsoldater, men om du hamnar i en sådan situation att de får tillfälle att omringa dig, så känns det snarare som att de är 800. Ta med dig de vapen du tror dig behöva och ge de där vodkastinkande ryssarna vad de tål. Det kommer inte att bli det lättaste.

DE FÖRSTA SEKVENSERNA I SPELET INTROT I DETALJ...



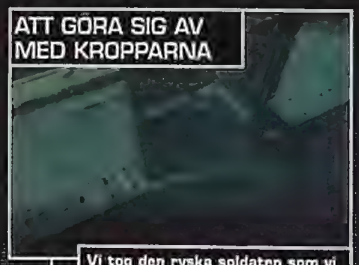
Vi börjar äventyret i New York där en ensam figur går på George Washington Bridge. Just det, det är Solid Snake. Han går där i sin regnkappa och röker förstrött. Han börjar ▶

SLÄNG VAKTEN ÖVERBORD

Nyckel

- DÖRR
- TORR PAPPKARTONG
- BLÖT PAPPKARTONG
- DIAZEPAM
- BANDAGE
- RANSON
- GRANAT
- MG-AMMUNITION
- USP-AMMUNITION
- BEDÖVNINGSGRANAT
- RYSK SOLDAT
- ÖVERVAKNINGSKAMERA
- LASERFÄLLA

ATT GÖRA SIG AV MED KROPPARNA



Vi tog den ryska soldaten som vi hade skjutit med bedövningspistolen, släpade honom till en öppning på skeppet och stjälpte honom överbord, och vi fick då se hur han guppade omkring nere i vattnet med all annan bråte som låg där. Rätt åt honom!

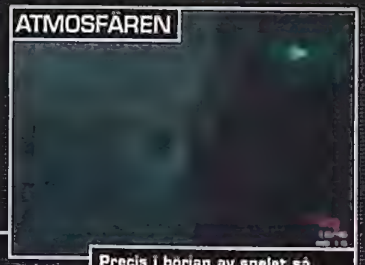
DIAZEPAM

När Snake börjar bli trött och inte har särskilt mycket energi kvar, så börjar han skaka. Detta gör det extremt svårt att sikta precist och då är det dags att ge honom lite diazepam så att han blir sitt vanliga, dödarvänlige jag igen.

BEDÖVNINGSPISTOLEN

I PlayStation-spelet kunde man inte skjuta i förstapersonsvy, men det går alldeles utmärkt i *Sons Of Liberty*. En annan sak som är ny är att du kan använda dig av en bedövningspistol om du vill oskadliggöra fienden. Vi provade att skjuta en rysk soldat med pistolen och han somnade och sov djupt i ungefär två minuter. Vi upptäckte senare att det fungerar alldeles utmärkt att använda pistolen till att skjuta folk i benet och sakta ner dem på så sätt. Det tar dock ett tag för bedövningen att sprida sig i kroppen.

ATMOSFÄREN



Precis i början av spelet så blåser regnet in över båten. Snake tittar upp mot himlen och regndropparna rinner över hans ansikte. Båten börjar röra sig, fram och tillbaka i vågorna gungar skeppet och ljudet av regnet blandas med andra ljud. Om man nu vänder bort blicken från sin TV och det råkar vara sol ute i den riktiga världen, så är det helt omöjligt att tro att det kan vara sol ute. Det hela känns overkligt på något sätt, för spelet suger in hela din person från början till slut. *Sons Of Liberty* är något i särklass, men det behöver vi väl inte ens nämna igen.

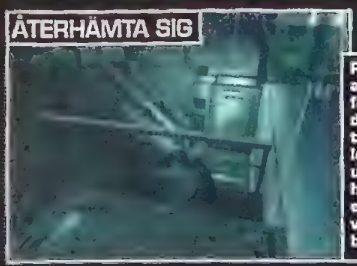
SE MEN INTE BLI SEDD

Förutom alla de vapen vi får tillfälle att leka med, så har vi en massa andra hjälpmedel såsom till exempel ett slags teleskop. I förstapersonsvy kan vi med hjälp av vår manick se en ryss långt bort i fjärran. Han kan dock inte se oss. Efter att ha memorerat hans patrulleringsområde, så kan man smyga ut så fort han har blicken vänd åt ett annat håll.

springa och fötterna plaskar i vattenpölarna. Vinden tar med sig hans regncape och snart hörs ett surrande ljud och Snake blir osynlig. Han hoppar bakåt och ett bungy-rep

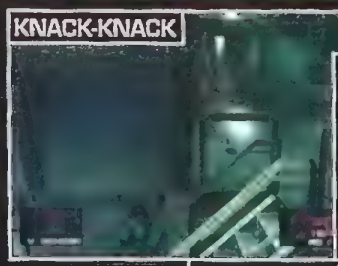
HÅLL DIG UNDAN VAKTERNA OCH GÅ OMBORD

ÅTERHÄMTA SIG



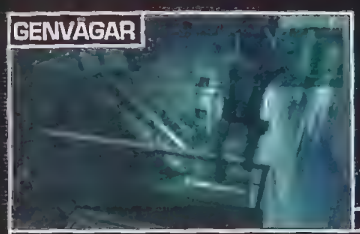
Rom byggdes inte på en dag, och lika lite kommer du att lära dig alla knep från allra första början. De första försöken blir med allra största säkerhet ödesdigra och du får räkna med att bli dödad både en och två gånger innan du lyckas. Tre marinsoldater patrullerar på däck och vi kom på att vi kunde gömma oss uppe på en plattform där Snake kan krypa ihop så att han inte syns. Detta gav Snake energi märkte vi, eftersom han fick vila när han stod still. Det gäller att verkligen kolla stället innan man gör detta, för man blir mer eller mindre en levande måltavla för fienden.

KNACK-KNACK

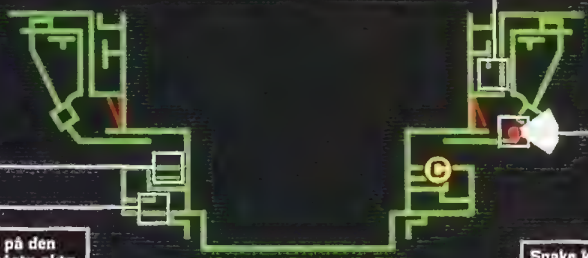


Precis som i *Metal Gear Solid* till PlayStation så kan man här dra ryssarnas uppmärksamhet till sig genom att knacka lite lätt i rören så att de hör var du befinner dig. Det är smart trick som man kan använda när man vill avleda uppmärksamheten från den väg man egentligen tänkt att ta. Vakterna kan ju inte vara överallt hela tiden, så vi lyckas smyga en annan väg när den dumme ryssen går på vårt lilla "skämt".

GENVÄGAR



Eftersom vi vill ha en rejäl utmaning, så har vi valt att spela på den högsta svårighetsgraden, och detta betyder att vi överallt måste akta oss för ryssarna som spanar intensivt efter Snake. På alla delar på banan finns flera genvägar och gömställen så att uppgiften inte ska bli omöjlig. Om man trycker på Ⓐ två gånger, så kan man springa över hela banan utan att vakterna ser Snake, och fort går det också.



SKAKA FRAM HJÄLPMEDEL

Snake kan få tag på bra saker från de sovande ryssarna, och i det här fallet lyckades vi få tag på bandage som en av ryssarna bar på sig genom att lyfta upp honom och släppa ner honom igen. Det kan ta ett tag innan det lyckas, men det är bara att vara ihärdig.

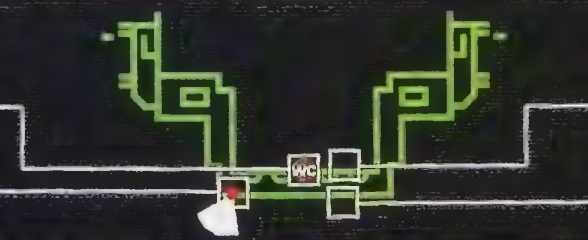
GUBBEN I LÅDAN

KARTONGEN

Detta trick är ett av de bästa i hela spelet. Man kan alltså krypa ner i en kartong eller dra kartongen över huvudet och knata runt med den tills en ryss kommer, och då är det bara att krypa ihop med kartongen över kroppen. Om man behöver vara på ett ställe där det inte finns några naturliga gömställen, så är det här ett utmärkt alternativ.

Alla känner inte så starkt för att döda, och om man inte vill det så kan man göra som vi gjorde: Snake smyger längs en vägg och ser hur en rysk soldat kommer strosande. Precis när han går förbi så skjuter vi honom med en pil i vardera skinka. Hihi, det oskadliggör honom för en stund utan att man behöver ha dåligt samvete för eftersom han på intet sätt dör, han får bara problem med att sitta för ett tag framöver.

SMYG LÄNGS VÄGGARNA



SLAGSKÄMPE

Snake är en hejare på att slåss märkte vi när vi skulle göra oss av med en av de evinnerliga ryssarna. Vi ställde ryssen vid relingen på skeppet och tre tryck på ◎ gav ryssen två rejäla slag och en rundspark som fick det att sjunga i huvudet på stackarn. Underbart.

Precis som i *Syphon Filter* från SCEE så kan man använda avsatser att hänga från om man inte hittar något annat gömställe. Det blir nervigt värre när vi ser hur energimätaren går längre och längre ner och fingrarna börjar tappa greppet medan soldaten vi gömmer oss för fortfarande befinner sig alldeles ovanför Snake. Precis när han gått förbi, så svingar sig Snake upp en knapp meter bakom soldaten.

BÄSTA HÄNGET

Längar upp hans fall från bron. Han landar på en båt och nu ser vi honom tydligt där han ligger på alla fyra på däck. En helikopter cirkulerar ovanför honom och han är lyckligt

FULA TRICK

Ibland måste du använda dina bara händer för att besegra de onda styrkorna, och det kanske verkar barbariskt, men det är att döda eller dödas som gäller, och då gäller det att inte vara så finkänslig.

VRID NACKEN AV DEM

Inte för att man är tvungen att använda sig av det här tricket, men om man vill så kan man alltså smyga sig fram till fienden och antingen strypa dem eller knäcka nacken på dem. Ackompanjerat av rysliga gurglande läten, så blir det ett roligt alternativ till de mer konventionella sätten man kan döda någon på i spelet.

TA GISSLAN

ANVÄND GISSLAN

Om du trycker och håller in ⓞ så kan du släpa med dig fienden som du tillfångatagit. Om du håller fienden framför dig så skjuter de andra fienden inte, av rädsla för att träffa sin kompanjon. Detta kan ge dig tillräckligt med tid att ta dig till ett säkrare ställe. Din gisslan kommer dock att göra allt vad han kan för att slippa ur ditt grepp, och om denne lyckas så står du helt blottad för de andras pistoler och gevär. Om det är fler än tre fiender som står framför dig, så gör du bäst i att springa därifrån fortast möjligt, men är de tre eller färre, så har du en god chans att knocka dem.

DÄCK B

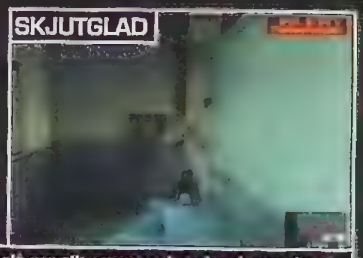
KNOCKOUT

Här har vi försökt kasta oss upp för en trappa och misslyckats rejält. Så här kan det gå om man inte tänker efter före så att säga. Samma sak händer om Snake sparkar på ett skåp så att dörren lossnar och faller ner i huvudet på honom. Inte så smart kanske, men vi visar ju bara hur man *inte* ska göra.

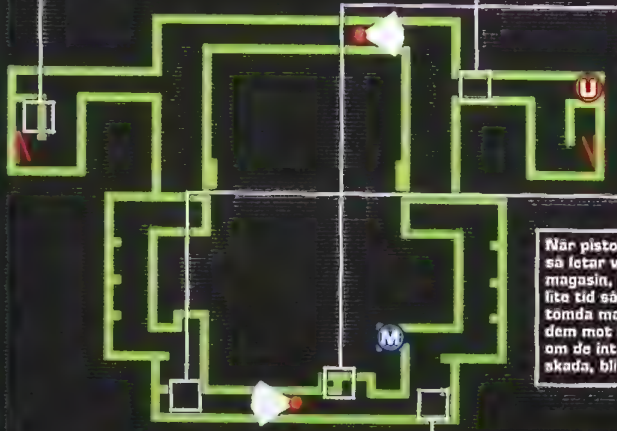
FOTSPÅR

När Snake kliver ombord på båten så efterlämnar han fotspår på det blanka golvet. Vi får se hur en vakt ser spåren och börjar leta efter förövaren. Vi bestämmer oss för att söka skydd bakom första bästa hörn. Verkar fungera bra.

SKJUTGLAD



Du måste inte slå ner alla ryssar och sedan dumpa dem i havet, utan du kan lika gärna använda ett vapen och döda dem. Mindre tidsödande kan man tro. Det finns en gömd pistol i ett skåp som du med största säkerhet får glädje av om du gillar pang-pang. Dessvärre så lockar ljudet av pistolen till sig flera vakter som du måste ta itu med.



TÖMDA MAGASIN

När pistolmagasinen är tömda så letar vi febrilt efter nya magasin, men för att vinna lite tid så kan man ta de tömda magasinen och kasta dem mot fienden som, även om de inte tar så mycket skada, blir rejält överraskade.

DÖDENS NÄSTE

Vi skjuter en döende man i bröstet just som han upplever de sista dödsryckningarna bara för att vara säkra på att han verkligen dör. En annan soldat kommer springande och honom skjuter vi i huvudet och Snake blir tvungen att smyga ivag därifrån på tå för att inte få blod på skorna som senare kan lämna spår.

svetande om att hans senaste dvaotyr fortfarande förföljer honom i form av Revolver Ocelot. Nu hörs ett bekant ljud och Otacon, Snake´s medhjälpare från det förra spelet

DÄCK A - RAFFEL I BAREN

UPP MED HÄNDERNA

Vi springer ner för några trappor och finner en halvsovande ryss när vi kommer ner. Vi vill inte riskera något, så vi tar upp vårt vapen och siktar det mot huvudet på honom. Han håller upp händerna och ber om nåd. Vi riktar sedan vapnet mot magen på honom och han blir nu riktigt rädd när han förstår att vi menar allvar och inte ger oss i första hand. När vi får engelskt tal i den färdiga versionen så blir det här en svårslagen ljuspunkt.

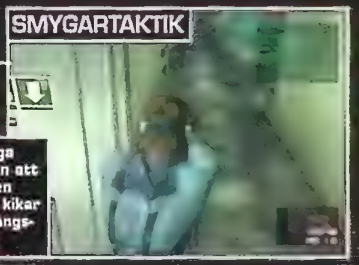
BARSLAGSMÅL

I ett filmiskt ögonblick får Snake rulla undan för att klara livhanken när ett par ryssar pepprar baren full med kulor. Flaskor och glas krasas sönder och glassplittret flyger all världens väg. En liten stund senare ser vi en stor behållare med is som vi skjuter på så att isbitarna flyger.

BEDÖVNINGSGRANAT

Vi stoppar undan vapnet och kastar istället in en bedövningsgranat i en korridor där två ryssar befinner sig. Innan de fattar vad som försiggår, så har de somnat av granaten och de sover djupt en bra stund. Det är bara för Snake att knata vidare utan att behöva oroa sig för vakterna.

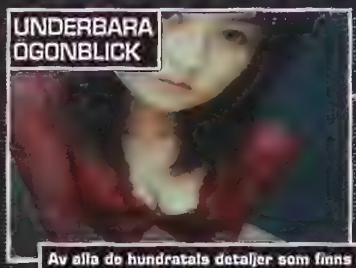
SMYGARTAKTIK



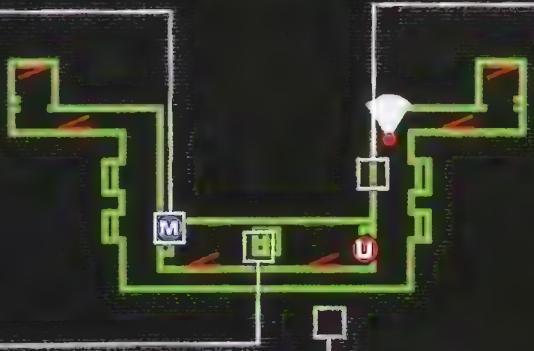
Spelet handlar ju mycket om att smyga sig fram och oskadliggöra fienden utan att de egentligen märker varifrån attacken kommer. Snake står bakom ett hörn, kikar fram, skjuter och går tillbaka till utgångsläget och ingen har hunnit se honom.

DÄCK A - EN RYSS I SKÅPET

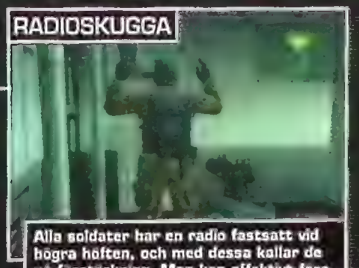
UNDERBARA ÖGONBLICK



Av alla de hundratals detaljer som finns i spelet är det kanske den här vi gillar bäst hittills. När vi öppnar ett skåp som tillhör en marinsoldat, så får vi se den här läckerbiten på en poster som sitter på insidan av skåpdörren. Ett pussljud hörs och indikerar att Snake faktiskt pussar affischen. Gulligt så det förslår.

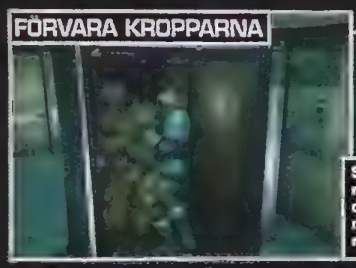


RADIOSKUGGA



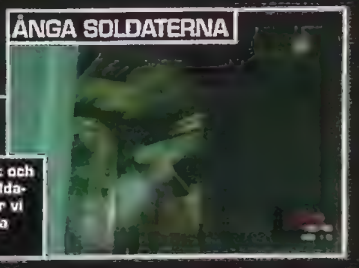
Alla soldater har en radio fastsatt vid högra höften, och med dessa kallar de på förstärkning. Man kan effektivt förebygga detta genom att skjuta sönder radion så fort man får tillfälle. Soldaten reagerar då genom att frenetiskt skaka walkie-talkien och sakta går det upp för honom att han har blivit överlistad.

FÖRVARA KROPPARNA

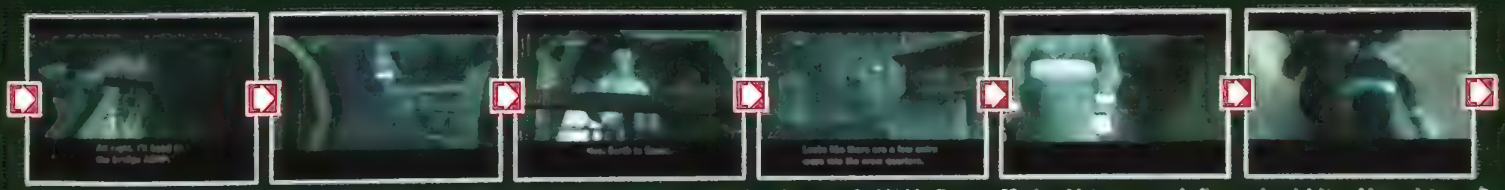


Snake verkar gilla att gömma de döda ryssarna i skåp. Kul i och för sig, men om man sedan öppnar skåpen igen så blir man överrumplad av kroppen som faller rakt emot Snake. Obehagligt tycker vi.

ÅNGA SOLDATERNA



Vi lyckas locka till oss en rysk soldat och gömmer oss bakom ett hörn. När soldaten kommer tillräckligt nära, så kikar vi fram och slår hål på ett av de rostiga rören så att soldaten blir ångkokt.



dyker upp. Han och Snake diskuterar uppdraget, men blir abrupt avbrutna när skeppet invaderas av förklädda figurer. Marinsoldaterna som befinner sig på båten hinner inte

DÄCK C – UNDVIK KAMERAN

OBEVAKAT OMRÅDE

Vi kommer till en korridor som för en gångs skull verkar helt obevakad. Det enda vi ser är en bevakningskamera som vi kan skjuta sönder utan att oroa oss för att Snake blir upptäckt eftersom ingen är så pass nära att de kan höra när pistolskottet går av. Om vi sedan måste lämna området snabbt och obemärkt så är det bra att ha denna korridor i åtanke.

GRANATATTACK

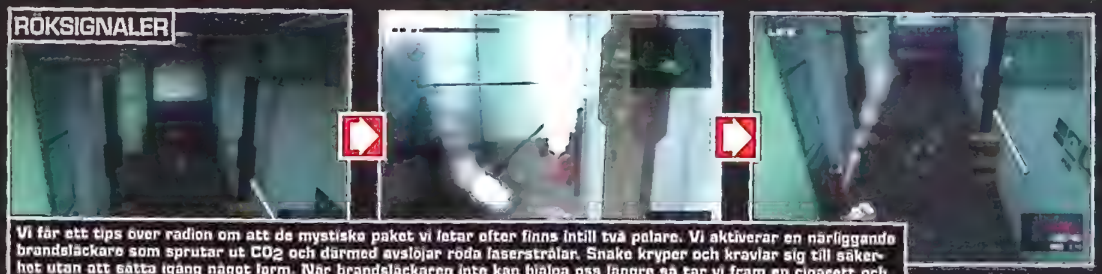
Den här lysande uppfinningen gör så att kameror, radar och radion slutar fungera för en stund. Det betyder att Snake kan ta sig förbi kameran obemärkt. Radarn tar också en stund på sig att börja fungera igen, och det är ett tillfälle vi tar i akt.

SPÅRLÖST FÖRSVUNNEN

Snake trycker sig längs väggen för att undvika kamerans avsökande öga. Detta är det säkraste, men pilligaste sättet att inte avslöja att Snake varit i farten.

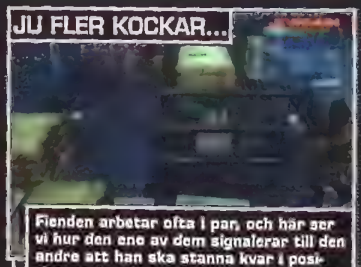
DÄCK D – RÖK OCH LASER

RÖKSIGNALER



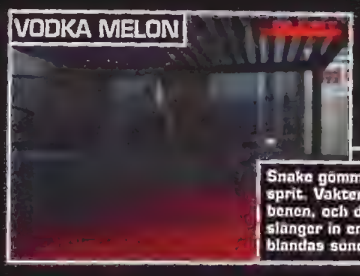
Vi får ett tips över radion om att de mystiska paket vi letar efter finns intill två polare. Vi aktiverar en närliggande brandsläckare som sprutar ut CO_2 och därmed avslöjar röda laserstrålar. Snake kryper och kravlar sig till säkerhet utan att sätta igång något larm. När brandsläckaren inte kan hjälpa oss längre så tar vi fram en cigarett och låter röken från cigaretten visa var laserstrålarna finns. Rökning är inte alltid skadligt verkar det som.

JU FLER KOCKAR...

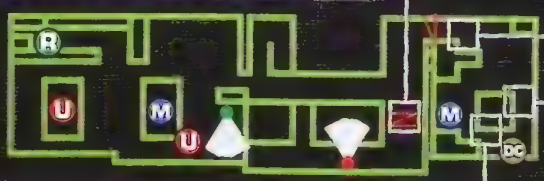


Fienden arbetar ofta i par, och här ser vi hur den ene av dem signalerar till den andre att han ska stanna kvar i position medan den andre genomsöker rummet. I och med att fienden har tilldelats den här typen av intelligens, så blir arbetet helt klart svårare för Snake.

VODKA MELON

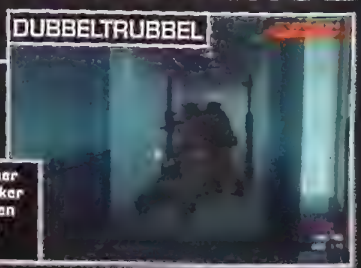


Snake gömmer sig under hyllor som är fyllda med frukt och sprit. Vakterna som letar efter agenten får pistolkulor i benen, och det får dem att tappa tålamodet helt. De slänger in en granat i rummet, och när den sprängs så blandas söndersprängda frukter med sprit och Snakes blod.



Vi har sövt ner en vakt och hans polare kommer förbi och upptäcker honom på golvet. Han väcker honom så att han kan täcka den andre soldaten när han letar efter Snake, och plötsligt har vi dubbelt så mycket att oroa oss för.

DUBBELTRUBBEL



reagera och flera av dem dödas på fläcken. En av dem får halsen avskuren av de inträngande styrkorna och en annan får en kniv i ryggen. Terroristerna börjar sedan systematiskt

AVRÄTTAREN

Det är måhända inte helt nödvändigt, men det är riktigt kul att peppra ryssarna fulla med bly. Om vi ska se krasst på det så var det ju faktiskt de som började när de invaderade skeppet och hade ihjäl en massa oskyldiga marinsoldater.

HUVUDBRY

Om du vill dra maximal nytta av dina pilar så är vårt tips att du sätter dem i huvudet på fienden när din pistol har slut på ammunition. Vissa skulle påstå att det här är slöseri på pilar, men vi tycker att det rysligt roligt...

LURA DIT DEM

Ett lätt sätt att döda flera utan att anstränga sig nämnvärt, är att döda en ryss och sedan låta hans kropp ligga väl synlig. När hans polare ser honom ligga där så kommer de att vilja komma åt dig mer än någonsin, nu är det bara att gömma dig och vänta och sedan ge dem vad de tål.

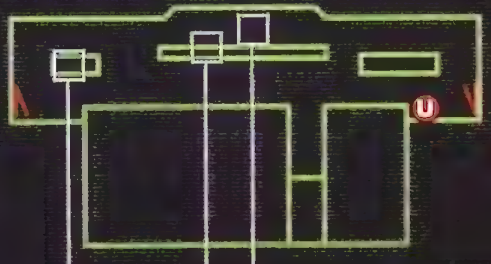
STRAFFA RYSSARNA

Ryssarna var så pass elaka när de hade ihjäl alla de där marinsoldaterna att de faktiskt inte förtjänar att leva. Om du vill plåga dem lite extra så kan du skjuta av dem armarna genom att skjuta en kula precis nedanför vardera axel på dem. Om detta inte räcker så kan du alltid fortsätta med benen.

HAMNDAKTION

Ta med dig en död ryss in i ett tomt rum och pumpa honom så full med bly att det knappt går att känna igen honom när du är klar. Se hur blodet spruter när du blir vildare och vildare i din framfart. En utmaning vore ju kanske att fylla hela rummet med blodet från en enda soldat.

DÄCK E – KOMMANDOBRYGGAN



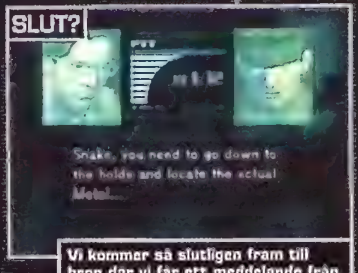
DÖINGAR

Ännu en påminnelse om hur rån ryssarna är. Här ser vi en oskyldig man som har fått halsen avskuren av en iskall ryss med en skarp kniv. Fy för den lede!

ILLASINNAD KVINNA

Vi fortsätter vår färd i spelet och får syn på Olga Gurlukovich genom ett fönster. För att fortsätta så måste vi gå förbi henne, och det kan bli svårare än det ser ut. Hon verkar ha kontakt med någon utanför skeppet. Handlingen tätnar och vi undrar vad som kommer härnäst.

SLUT?



Vi kommer så slutligen fram till bron där vi får ett meddelande från Otacon. Han säger: "Go down to the holds and locate the actual metal." Vi börjar röra oss igen, men snart förstår vi att man inte kommer längre än så här i demoutgåvan. Vi torkar tårarna och förbereder oss för slutet.

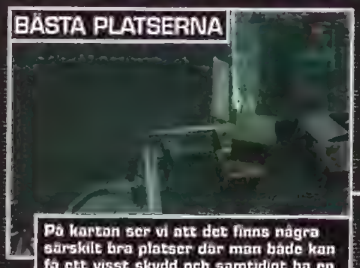
FILMINFLUENSER

Den scenen där Snake landar på båten för att påbörja sitt uppdrag verkar var direkt hämtad från *Terminator* när Arnold ligger naken på marken. I en senare scen har man hämtat inspiration från filmen *The Rock* när ryssarna ger sig på de amerikanska marinsoldaterna, och slut men inte minst så har *The Matrix* representerats när Olga Gurlukovich och Snake skjuter mot varandra och kulorna går förbi i slow motion. Inte illa.

att undersöka resten av däck och Snake och Otacon diskuterar panikslaget vad de ska göra. Snake är fortfarande inspärrad så att terroristerna inte ska se honom. Han ser

SLAGSMÅLET MED OLGA

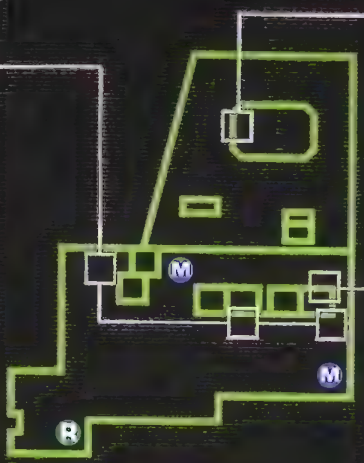
BÄSTA PLATSERNA



På kartan ser vi att det finns några särskilt bra platser där man både kan få ett visst skydd och samtidigt ha en bra översikt över resten av området. Vi stannar bara på ett ställe länge nog så att vi hinner skjuta mot Olga, men rör oss sedan därifrån så att hon inte hinner ikapp oss.

PERFEKT SIKTE

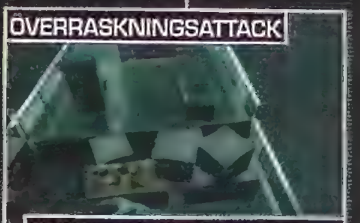
Vi använder oss här av förstapersonsvyn istället för tredjepersonsvyn så att vi lätt kan sikta på och träffa Olga. Vi har inte alls mycket tid på oss att stå stilla och sikta mot Olga, så vi använder oss av ◎ så att lasersiktet når Olga och träffar henne på precis rätt ställe.



SMARTY

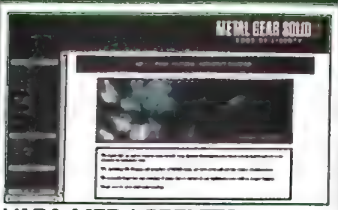
Olga använder sig av ett område bakom en hög med lådor där hon kan ladda om utan att för den sökens skull bli sårbar för dina kulor som viner genom luften. Ladhögen tacks av ett stort tygstycke och det hålls i sin tur ner av tunna stroppar. Vi skjuter sönder dessa och när vi skjutit sönder två av dem så ser vi direkt var vår fiende befinner sig.

ÖVERRASKNINGSATTACK



Vi vill överraska Olga lite, så vi tar Snake ner till området där hon befinner sig. Olga tror fortfarande att Snake befinner sig längre bort, så hon blir inte så lite förvånad när Snake fyrar av en salva alldeles bredvid henne. Oops!

PÅ GÅNG



VARA MED I SPELET?

Konami har en tävling på sin hemsida där alla *Metal Gear Solid*-fans får en chans att tävla om ära och berömmelse. Skicka in namn, födelsedatum, blodtyp och nationalitet så har du chansen att få se en fiendesolat med dina uppgifter i *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*! För att bli en del av TV-spelshistorien så skall du gå till adressen nedan och tävla.
www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html

DEMOTÄVLING

Om du klarar den demon (som kommer tillsammans med *Zone Of The Enders*) så kan du tävla mot alla andra som också klarat den. Du kan jämföra ditt resultat med andra tävlade på Konamis hemsida. I skrivande stund finns det några fanatiker som har klarat demon på en minut och femtio sekunder och de har bara använt fyra kulor!
Det du skall satsa på för att ha någon chans i tävlingen är alltså att ha en hejdundrande fart och använda så lite ammunition du bara kan. Gå igenom demon noggrant för att se vad du kan göra för att klara den så fort som möjligt utan några onödiga konfrontationer. Lycka till!
www.kcej.co.uk

INGEN ÄR PERFEKT

OK, vi erkänner väl att demon inte är helt felfri, och det finns vissa saker som vi helst skulle se att man tog bort innan spelet släpps i sin helhet. Till exempel så återgår allt till hur det såg ut tidigare när du lämnar ett rum eller ett område. Det blir en aning irriterande när man har lite vapen kvar och fienden hopar sig som om inget hänt trots att man har dödat dem en gång redan.
Det finns även vissa visuella saker som skulle kunna rättas till: när man drar en kille ner för en trappa, så försvinner hans huvud ner i trappstegen. Det är inte så lätt att förklara, men hur som haver så är det inte så snyggt. Vi vill helst se att hans kropp studsar för varje nytt trappsteg.
En annan sak som vi stör oss en del på är att fienden kan missa att se dig även om man står i en helt tom korridor, mitt på blanka dagen. Det är inte fullt realistiskt tycker vi, och det borde rättas till. Och när man slåss mot Olga så kommer det ibland stunder när man inte kan åsamka henne mer skada trots att hon inte är död. Varför blir det så?

PlayStation Magazinet BETYG:

Du kan klara av demon på under två minuter om du är skicklig nog, men det tar dig timmar att upptäcka alla roliga detaljer i spelet. Detta innebär, enligt våra uträkningar, att hela spelet kan ta absolut hur lång tid som helst att gå igenom och tillgodogöra sig varenda vinkel och vrå i spelet. Det här är utan tvekan det absolut bästa vi har spelat på PlayStation2.

10 AV 10

snart att förövarna är ryska. Snake förbereder sig på att överleva även detta uppdrag...

Game Shop Postorder

0340/67880

DREAMCAST

DREAMCAST

1 års garanti, handkontroll, modem & Chu Chu Rocket

OTROLIGT PRIS !!

995:-

House of the Dead 2 + BioGun

+ House of the Dead 2 Guide

499:-

Virtua Fighter 3 + Sega Joypad

349:-

SVERIGES LÄGSTA PRISER PÅ TILLBEHÖR

Dream Connection 4in1

Koppla PC Keyboard eller Playstation hand-kontroll eller ratt till din Dreamcast.

249:-

Joypad - Sega

Sega's standard Joypad.

249:-

Joypad - Dreampad

Samma funktioner som Sega's standard Joypad. Plats för VMU och Rumble.

159:-

VMU - Sega

Sega minneskort med display

249:-

Keyboard - Sega

349:-

Minneskort 2 M

Minneskort utan display. Rymmer dubbelt så mycket som Sega's VMU.

149:-

Skies of Arcadia

Föreställ dig en värld där man lever på stora öar som svävar i luften. Ett brilljant rollspel med enastående 3D grafik och en fantastisk berättelse.

459:-

Daytona USA

Väldigt snabbt bilspel med realistiska kontroller. Upp till åtta spelare ska kunna spela spelet samtidigt i den färdiga versionen.

459:-

Phantasy Star Online

Ett realtids-rollspel som kan spelas "på nätet" eller spelas offline. Spelbar demo på Sonic Adventure 2.

459:-

Sega Rally 2

En helt perfekt överföring från arkad som har förbättrats med 12 nya banor och 11 nya bilar. Otroligt realistiskt bilspel.

199:-

PLAYSTATION

Spel Guider

Final Fantasy 7	199:-
Final Fantasy 8	199:-
Final Fantasy 9	199:-

Vi har ett stort sortiment av guider till Playstation Rollspel

Final Fantasy 9 Artbook 249:-

Innehåller sällsynt concept art och detaljerade teckningar, bilder på karaktärer, fordon, monster och unika vapen. Hela sidor med bilder från mellansekvenser. Ett måste för alla fans. Art Gallery av Yoshitaka Amano.

SPELSOUNDTRACK

Final Fantasy 9 Piano Collection

399:-

Chrono Cross Original Soundtrack

489:-

Final Fantasy Relaxation

349:-

Final Fantasy 9 Original Soundtrack

579:-

Final Fantasy 8 Original Soundtrack

579:-

Final Fantasy 8 Piano Collection

399:-

Final Fantasy Chronicles

Chrono Trigger & Final Fantasy 4

Två av Squaresoft's bästa rollspel finns nu tillgängliga för första gången utanför Japan till Playstation i nya, uppdaterade versioner.

699:- *I lager i juni*

Gran Turismo 3

Gran Turismo 3 ger dig en oöverträffad realism till din Playstation 2. Bilarna blänker, motorerna startar och dina körfärdigheter kommer att prövas till gränsen. Det senaste spelet i den absolut mest populär bilspelsserien till PS2.

ring.. *I lager i juli*

Onimusha Warlords

ring..

En episk saga som utspelar sig i 1500-talets Japan när krigsherrar kämpade i brutala strider om rätten att härska över områden. Spelet väver samman historiska händelser med Capcom's fiktiva berättelse till ett episkt drama.

Operation Winback

ring..

En terroristgrupp har infiltrerat en byggnad som innehåller strategiska vapen och de hotar att förstöra stora delar av civilisationen. Du och ditt team har tre timmar på dig på dig att ta tillbaka kontrollen över vapnena - eller förstöra dem.

Playstation 2 Skillz Fjärrkontroll

Fjärrkontroll till när du ser på DVD filmer med din PS2

199:-

Memory Expansion

Gör att ditt PS2 minneskort rymmer 2 till 4 ggr mer än normalt

ring..

Joypad Förlängning

29:-

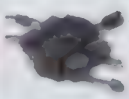
Playstation 2 Dual Shock 2

"Den bästa handkontrollen"

299:-

Playstation 2 Multitap

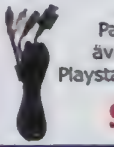
Spela 4 spelare samtidigt



229:-

SVHS kabel

Passar även till Playstation One



99:-

www.gameshop.nu

På de flesta uppdragen kan du styra dina piloter med hjälp av styrkorset (se ovan till vänster).

Om du klarar hela spelet så får du tillgång till Darth Mauls luftskepp som är lika hett som Darths ansikte är rött.

Håll koll på dina motståndares sköldar med mätaren längst ner till vänster.

STAR WARS STARFIGHTER

FAKTA

- [illegible]
- LucasArts
- [illegible]
- [illegible]
- Vision Park Distribution
- 1–2
- **SÄRSKILDA INSLAG**
  - Upplåsbara skepp
  - Hemliga tvåspelarlagen
  - 14 uppdrag (plus bonusuppdrag)

Det är något bekant med *Star Wars Starfighter*. Det tar ett tag att klura ut vad det är, och alla uppdrag, upplåsbara saker och coola explosioner förvillar dig för en stund, men till syvende och sist så ligger där kvar en känsla av déjà vu. På ytan ser det ut att vara ett innovativt och häftigt shoot ´em up, men vi gräver djupare och finner mörka hemligheter.

Till en början ser det som sagt ut att vara ett riktigt bra spel med bra upplägg och egensinningt ihopsatta uppdrag, men du känner dig ändock rent ut sagt grundlurad. Trots allt det som är bra i spelet, och det finns en del, så lämnar den schyssta handlingen och de urballa effekterna något visst att önska.

Vi börjar i vilket fall som helst med det som vi gillar med spelet. Spelet grundar sig på en finurlig handling som är hämtad från *Det mörka hotet*, och huvudrollsinnehavarna är en pilot vid namn Rhys, en meriterad legosoldat som heter Vania och Nym, en pirat. De 14 uppdragen tar dig till allsköns olika platser, både mitt ute i tomma rymden och på olika planeter. Alla uppdrag har olika uppsättningar skepp, vapen och elaka figurer som du ska skjuta och lemlästa.

Alla uppdrag ser olika ut, men har man spelat ett så har man spelat alla, för de går ut på precis samma sak allihopa. Det hela handlar om att skjuta hejvilt och förhoppningsvis lyckas ha ihjäl alla odjur innan de hinner skada dig. Det är allt. Visst är det så att det här är precis det som de flesta spel i den här genren går ut på, men man hade hoppats på att få göra lite nya, roliga saker. Precis som filmen *Det mörka hotet* så saknar spelet innovation och nyskapande. Vi kommer undan för enkelt i spelet, och det är inte det vi vill ha när vi köper ett sprillans nytt spel. Det är helkul att peppra utomjordingar och sno Darth Mauls rymdskepp, men det är också det enda vi har att se fram emot. Två tvåspelarlagen finns inbakade i spelet, men också de är alltför halvdana för att vi ska tycka att det är värt att köpa spelet. Eller tycker ni att det låter hejdundrande spännande med ett helt vanligt race och en capture-the-flag-tävling? Nej, det tycker inte vi heller.

Tyvärr så orkar inte *Starfighter* hela vägen fram, och LucasArts borde ha lagt ner lite mer tid på att skapa ett spel som inte bara är en skugga av filmen det är baserat på. ■

Richard Keith

WWW.LUCASARTS.COM

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

Ett kvalitetsspel som dessvärre saknar all form av innovation och nytänkande över huvud taget.

6 AV 10

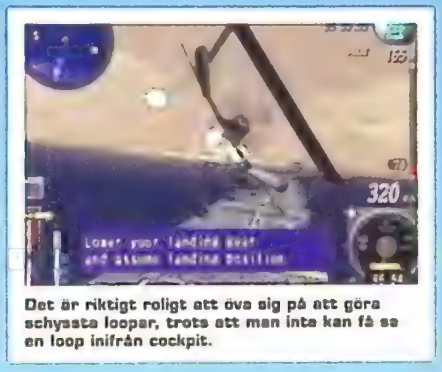
SKY ODYSSEY

FAKTA

- **UTGIVARE** SCEE
- **UTVECKLARE** Cross
- **RELEASEDATUM** Ute nu
- **GENRE** Flygsim
- **DISTRIBUTÖR** Egmont
- **ANTAL SPELARE** 1
- **SÄRSKILDA INSLAG** Olika väderlekar. Möjlighet att spara repriserna av dina snyggaste uppdrag.

Under alla de år som luftrummen runtom i världen har trafikerats, så har det funnits ett särpräglat språk som används av alla de som flyger eller åtminstone sitter med i cockpit under en flygtur. Om du någon gång har drömt om att få säga "Roger. Over and out" med myndig stämma, så uppfylls din dröm i samma sekund som du sätter dig i ett av planen i *Sky Odyssey*.

Sky Odyssey är inte riktigt en flygsimulator om man ska se krasst på det. Här får du istället utrymme att träna på att göra häftiga flygstunts av alla de slag. Du kan spela säkert genom att välja spellaget Free Flight där du övar upp dina färdigheter att göra snygga loopar och andra stunttrick som ger dig höga poäng i framtiden. Du kan också välja att använda din tid till att lösa äventyrsuppdrag, öva dig på att skriva saker i luften med den rök som kommer bakifrån planet, låsa upp plan eller hitta hemligheter. Spelet är inte alls olikt Nintendos Pilotwings-serie, men *Sky Odyssey* har en större del realistiska inslag och man har lagt ner mer tid på att göra planen fysiskt mer realistiska. Det tar ett tag att komma underfund med hur alla plan fungerar, för du kan inte hantera alla på samma sätt, då blir det bara pannkaka av alltihop. Snart är du med största säkerhet expert på området och klarar galant av att flyga vilket som helst av planen i spelet.



Det är riktigt roligt att öva sig på att göra schyssta loopar, trots att man inte kan få se en loop inifrån cockpit.

Det enda som vi egentligen kan klaga på, är hur man verkar ha struntat i att utnyttja PlayStation2:s kapacitet vad gäller grafik. Det finns, i vårt tycke, alldeles för få detaljer och när dimma faller på så blir det snart omöjligt att se ens några meter framför sig och detta resulterar i att berg kan komma att dyka upp från ingenstans, och det säger sig ju självt hur det går. Kameran är inte heller av bästa kaliber, utan kan ställa till med problem. Varför kan man till exempel inte få se en loop inifrån cockpit?

Sky Odyssey är ändå ett kul och inspirerande spel som inte är supersvårt att ta till sig. Du behöver inte heller vara särskilt blodtörstig eftersom det inte krävs att du skjuter ihjäl någon för att vinna.

Zy Nicholson

Alla plan beter sig olika och det är du som bestämmer hur de ska se ut.

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

Ett underhållande spel som tagit fasta på det roliga man kan göra i ett flygplan

7 AV 10

HYPE Nyheter från hela världen

NYHETSBREV Direkt hem i din e-postlåda

FORUM Diskutera och debattera.

SPELGUIDE 724 konsolspel betygsatta

ONLINE Tips och länkar till världens bästa spelsiter

http://www.**SuperPLAY.net**

VINN UNREAL TOURNAMENT

Unreal Tournament är ett efterlängtat skjutarspel som du nu har chansen att vinna. Grymma mössor och T-shirts finns också i potten.

1:A PRIS:
PlayStation2-spelet *Unreal Tournament*, T-shirt (med reflextryck) och mössa (med broderad logga).
2-5:A PRIS:
T-shirt (med reflextryck) och mössa (med broderad logga).
6-10:E PRIS:
T-shirt (med reflextryck).

Här kommer den inledande frågan:
I *Unreal Tournament* skaffar man sig poäng genom att ha ihjäl sina motståndare. Vad kallas dessa poäng?

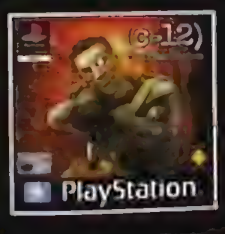
1. FLAK
2. FRAG
3. FRACK

GÖR SÅ HÄR:
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på 0939-117 11 11 (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 8/2001. Prisema sänds ut till respektive vinnare i augusti. Eventuell vinstskatt betalas av vinnaren.

INFOGRAM

Samtalet kostar 4:55 kr/minut.
Kopplo, Box 4458, 203 15 Malmo, tel 040-640 10 91 (ej tavlingstelefon)

DON'T TURN A BLIND EYE



(C-12)

Final Resistance

PlayStation®

PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
C-12 Final Resistance © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe

www.ie.scee.com

NORDIC INTERACTIVE MEDIA EXPO 2001
GÖTEBORG 27-30 SEPTEMBER

NORDENS STÖRSTA MÄSSA FÖR INTERAKTIV UNDERHÅLLNING:
UTSTÄLLARE · KONFERENSER · DEMOTÄVLINGAR · SPELKVÄLLAR · BRANSCHFEST

www.nime.nu

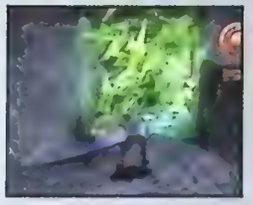
PCGAMER PLAY develop MAGI

RECENSIONER

MÅNADENS SPEL

Formula One 2001 58

"Den mest autentiska racingupplevelsen du kan få i ditt vardagsrum."


Warriors Of Might & Magic

Sheep, Dog 'N' Wolf 46

Panzer Front 52

Pipe Mania 3D

Alone In The Dark IV 56

Formula One 2001 58

Lego Island 2

Warriors Of Might & Magic 62

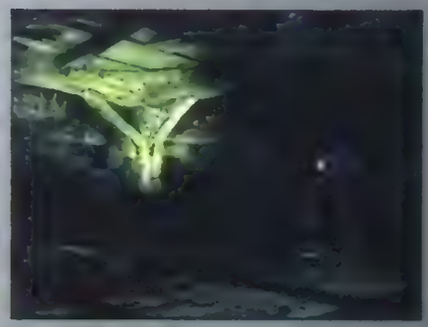
Pipe Mania 3D 63

Rugrats In Paris

Lego Island 2 64

Rugrats In Paris 64

Panzer Front


Alone In The Dark IV

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.

OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället.

CMN GROUP SCANDINAVIA 08-731 57 60
EGMONT 08-587 822 00
ELECTRONIC ARTS 08-546 645 00
INFOGRAMES 08-761 10 01
JACK OF ALL GAMES 08-760 02 40
K.E. MEDIA 08-445 50 50
KONAMI 08-556 083 70
NORDIC SOFTSALES 08-636 22 50
PAN INTERACTIVE 08-597 962 50
UBI SOFT 08-564 351 30
VISION PARK DISTRIBUTION 08-545 892 00

BETYGSKALA

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.

9 Ett lysande litet masterverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett maste for dem som verkligen gillar spelgenren.

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

3 Gänska misslyckat. Möjligtvis värt att lana ett par dagar.

2 Riktigt dåligt. Försök att hitta nagonting bättre i genren.

1 Usalt och därmed inte ens värt att provspela.

Använd all din vargaslughet för att reka landskapet framför dig och fundera ut vad man skulle kunna hitta på med allt som finns runt omkring i omgivningarna.

Ännu ett problem som ska kluras ut, ännu en humoristisk och galen lösning. Det är dags att laja loss!

HUR KAN EN VARG VILJA KLÄ UT SIG TILL EN KANINEN? SVARET FINNS I VÅR RECENSION

Sheep, Dog 'N' Wolf

Det är verkligen det roligaste spelet till PSone just nu

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Infogrames
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1

Spel är ju en sorts underhållning, eller hur? Nästan alla människor uppskattar underhållning, det är väl därför det finns så många underhållningsprogram på TV till exempel. Vem sitter inte och skrattar sig fördärvad när *Vänner* går på femman? Ja, kanske inte alla, men det är väl i alla fall ett exempel på ett renodlat underållningsprogram. Varför finns det då så få roliga spel? Det finns tusentals spel på marknaden, men väldigt få av dessa är roliga i den bemärkelsen att man skrattar när man spelar dem.

Det är därför *Sheep, Dog 'N' Wolf* är så välkommet, just därför att det är riktigt kul att spela. Spelet är faktiskt hysteriskt roligt på sina ställen, och hur vanligt är det? Detta bevisar att spel som ser "barnsliga" ut, inte alls behöver vara simpla och trista att spela för den lite äldre publiken.

Du spelar som Ralph, den välkände Gråbens kusin och han är på jakt efter en skock får som han kan laga till en riktigt festlig måltid av. Detta blir inte så lätt, eftersom fårhunden Sam vaktar flocken som om de vore hans egna valpar. Ofta handlar det om att Ralph smyger bakom träd och buskar för att med överraskningsmetoden lyckas få med sig ett får. Detta funkar dock inte alltid, så Ralph måste ta till andra snilleblixtar som han får lite då och då. Det är här det roliga börjar, och sedan slutar det inte förrän du har klarat spelet, om det ens slutar då.

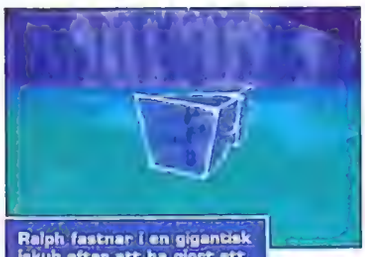
Uttrycket "en ulv i fåraklåder" får sin förklaring här, när Ralph klär ut sig till ett får så att han kan komma närmare sitt byte. Detta om något är väl ett tecken på innovativt tänkande från utvecklarnas sida. När kostymen väl är på, så knatar Ralph runt fårskocken och Sam får syn på honom. Sams uppgift är att hålla ihop fåren, så när han ser ett får (Ralph) som är ute på villovägar, så tar han Ralph och sätter ner honom mitt bland fåren. När Sam sedan vänder bort blicken så trycker vi ⊗ på handkontrollen och Ralph utstöter ett högt bräkande som tydligen liknar en tackas låte, för nu kommer en bagge sättandes och vill mer än gärna följa Ralph vart han än går. Är det inte underbart? Och medan Sam fortfarande har koncentrationen på annat håll, så är det bara till att plocka med sig fångsten och smida middagsplaner. Gryta eller stek? Tål att tänkas på.

Vi på redaktionen kanske har låg humor, men vi tycker att det är hur kul som helst. När Ralph sedan tar av sig kostymen så censureras valda delar, och bara en sådan sak får i alla fall oss att skratta högt. Att läsa om speler på det här sättet ger ju aldrig en rättvis bild av hur kul det egentligen är, men tro oss, det är verkligen det roligaste spelet till PSone just nu, och vi uppmanar alla läsare, gammal som ung att köpa spelet så fort det bara är möjligt, för ni kommer inte att ångra er.

Spelet är ju inte bara roligt, utan du får absolut använda hjärnan också när du hamnar i de mest underliga situationer som måste lösas på bästa möjliga sätt. Du måste dock vara villig att ge upp allt logiskt tänkande och istället experimentera dig fram tills du hittar lösningen.

Nu kommer vi till en annan stor del i spelet: alla hjälpmedel. Ralph har ett digert arbete framför sig, och för att lyckas med uppgiften att ta så många får som

Mr. Fudd är ett av alla de välbekanta ansikten som du stöter på i spelet.



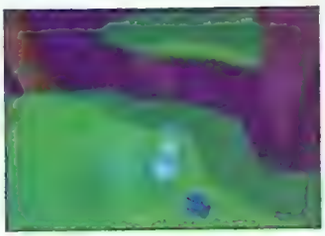
Ralph fastnar i en gigantisk isklump efter att ha gjort ett ytterst tveksamt misstag.

möjligt, så måste han ha en hel arsenal av konstiga tingestar som han använder till de mest lustiga små uppfinningar man kan tänka sig. Alla dessa hjälpmedel som Ralph har till sitt förfogande hjälper klart upp spelbarheten några snäpp, men de gör också spelet till att bli så pass originellt som det är. På varje bana får du nya hjälpmedel som alla är helt nödvändiga för att klara spelet. Till exempel ska du på bana tio gå över ett minfält, och då måste du ha en metalldetektor för att inte sprängas i småbitar av en mina, och denna metalldetektor kanske du plockade upp på en tidigare bana. Återvinning kallas det av vissa, briljant innovation kallar vi det.

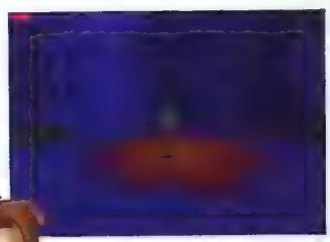
Ett av det lustigaste hjälpmedlen som återfinns i spelet, är en Chronometer som är en slags bärbar tidsmaskin. När du använder denna så hamnar Ralph på en stenåldersversion av samma bana som han befinner sig på. Här kan han till exempel så ett litet frö som, när han åker tillbaka till nutiden igen, har blivit en magnifik ek, som han

HUR MAN...

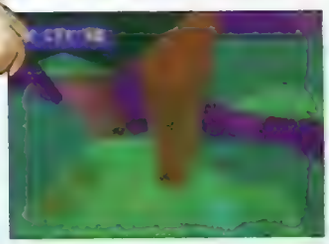
ANVÄNDER TIDSMASKINEN



Föga stoppar en hungrig varg, och i det här fallet gör vargen vad som helst för att få sig en munsbit. En tidsmaskin kommer väl till pass när Ralph vill kunna styra över utvecklingen, så det är bara till att sätta igång och lära sig hur Chronometer fungerar, för utan den blir allt onödigt komplicerat. Med den här fantastiska maskinens hjälp kan du fara mellan olika världar på ett kick.

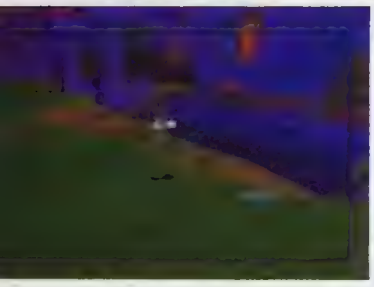


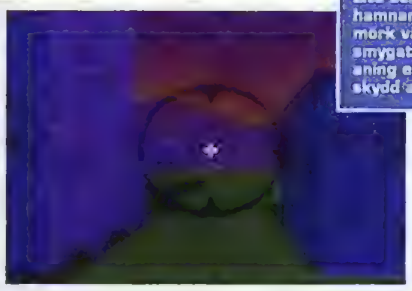
På en tripp tillbaka till tidernas begynnelse upptäcker Ralph efter en stunds experimenterande i den lavafyllda världen, att man kanske skulle kunna så ett träd...och till vilken nytta då?



Jo, när vi använder vår Chronometer och åker tillbaka till nutiden, så finns nu här ett träd som har fått växa till sig under en massa år. Det är bara till att klättra upp i trädet så får Ralph tillgång till en massa saker som han annars aldrig hade kunnat komma till. Smart som attan!

Om du inte smyger tillräckligt tyst och Sam får syn på dig, så kan du räkna med en rejäl avhyvling, och det blir inte det minsta roligt. Fårhundar kan bli riktigt farliga när de vill.





Lite senare i spelet så hamnar Ralph i en mörk värld och hans smygattacker blir en aning effektivare i skydd av mörkret.

Vårt tips är att du springer iväg och köper *Sheep, Dog 'N'*

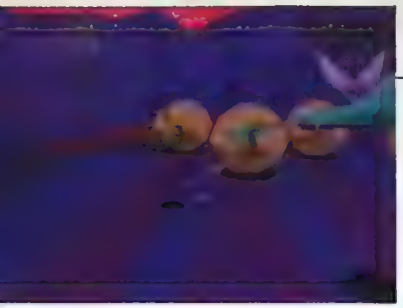
kan använda för att komma vidare i spelet. Man kan alltså planera sitt spelande relativt detaljerat och se vad man behöver göra eller vad man skulle behöva på en viss plats, och sedan åka tillbaka i tiden och se till att det man behöver kommer att finnas när man spelar i nutiden igen. Till exempel finns det en bana där du måste passera genom en trång gång för att komma till fårskocken, men här finns också Sam, och han är inte så pigg på att du släppa förbi dig. Vid det här laget har du lärt dig att Sam inte är att leka med, och att du helst ska hålla dig så långt borta från honom som möjligt. Här behöver du alltså något som täcker dig så att Sam inte får syn på dig och slår dig halvt fördärvad. När du åker tillbaka i tiden så ser du att det finns fyra stycken stenblock i ena änden gången med fåror som går parallellt med varandra men de har alla olika längd. Med lite experimenterande upptäcker du att du kan välta stenarna. När du kommer tillbaka till nutiden så har stenblocken blivit anpassade av vädrets makter så att de nu är flata, rättuppstående stenar som blir det perfekta skyddet för dig när du ska gömma dig för Sam.

Så här fortsätter det. Spelet är fullkomligt packat med sådana här små experimentbaserade lösningar. Så alla ni som har tvivlat på att ett spel med tecknade figurer kan vara kul om man är över tio, kan sluta upp med de negativa tankarna bums, för vi har motbevisat det.

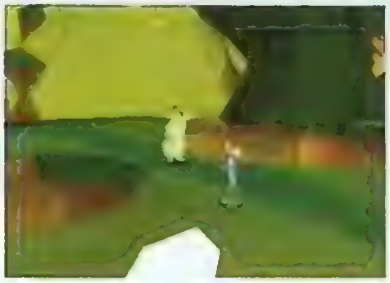
Ett annat exempel på hur klurigt spelet är, hittar vi på tidsmaskinsbanan där man använder sig lika mycket av de hjälpmedel man redan har, som av miljöerna man vistas i. En snöboll kan rullas tills den blir stor nog för ändamålet, och i det är fallet får de agera plattformar för kommande uppgifter. En tumregel att följa i det här spelet är att allt som ser ut som att det skulle kunna användas, är i regel användbara för dig. Det är bara en fråga om att komma på hur man ska göra.

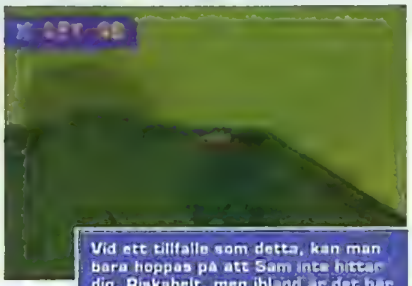
I spelet får du en hel del hjälp i form av små tips som dyker upp och som leder dig i rätt riktning. Problemlösningen får du dock i mångt och mycket klara av helt själv. Visst, det är svårt många gånger, men när du väl klarar det, så uppfylls du av en känsla av välbefinnande eftersom du har klarat dig helt själv. Vi bugar, bockar och tackar utvecklarna, för de vet verkligen hur de ska rädda en trist söndag i slutet av månaden.

Sam är ofta det största problemet i spelet, för han blir riktigt rosenrasande om du kommer för nära honom och fåren, och då kan du räkna med att han mer än gärna mosar dig under en av sina enorma tassar. En liten hjälp finns dock i form av en "Sam-o-meter" som hjälper dig att se huruvida du är en aning för nära byrackan eller om han har sett dig. Detta sker med hjälp av olika färger som ligger bakom en bild av Sams huvud som vrids fram och tillbaka så att du ska få en liten hint om du skulle råka befinna dig för



Ditt mål är att sno får, men om Sam får syn på dig så går det illa. Tänk på att ta det försiktigt. Tänk på hälsan!

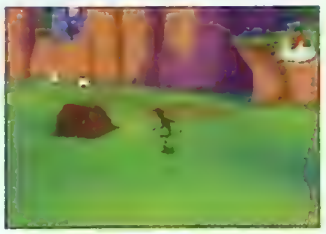




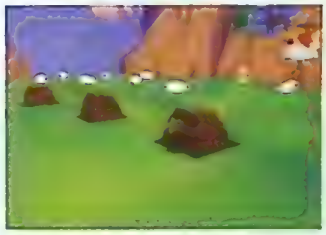
Vid ett tillfälle som detta, kan man bara hoppas på att Sam inte hittar dig. Riskabelt, men ibland är det här det enda sättet att gömma sig på.

HUR MAN...

ÖVERLISTAR BYRACKAN



När man håller ner ⊡ så smyger Ralph fram och för inte en massa oljud som han annars gör. Sam kan fortfarande se honom, men inte höra honom, och det ger Ralph ett väldigt överläge. Nu ska vi bara klura ut hur man kan komma nära flocken utan att Sam får syn på Ralph.



De fyra stenarna som ligger på rad ger ett tillfälligt skydd för Sams oerhört vakna ögon. Om du håller ner ⊡ samtidigt som Ralph befinner sig bakom stenarna, så kryper han ihop och Sam har inte en chans att se honom.

Nu när du är någorlunda nära flocken så måste du locka till dig ett får. Det är nu som salladen du plockade upp tidigare kommer väl till pass. Om du låter fårskallen nosa lite på salladen så kommer han gladeligen att följa efter dig.

Wolf så fort du bara kan

nära honom eller om du lugnt kan fortsätta din framfart. När bakgrundsfärgen är grön, så är det också grönt, och du kan lugnt fortsätta en bit till. När färgen ändras till orange så betyder det att Sam kan se dig, så nu är det dags att passa sig lite extra. När mätaren sedan blir röd, så kan Sam både se och höra dig, och då ska du hålla inne ⊡ som hjälper dig att smyga sakta, men tyst som en mus.

Spelet går i det stora hela ut på att inte bli sedd av Sam, och det är just här som problemlösningen kommer in, eftersom det krävs en hel del trixande för att undkomma hans hökögon. Och det finns sannerligen ett otal olika sätt att göra detta på. Du kan till exempel smeta in honom i honung så att en svärm arga bin sätter efter honom. Eller så kan du sätta på dig en kaninkostym och hoppa runt omkring honom bäst du vill, för inte bryr han sig om en grå morotstuggande liten krabat om han istället kan vila och hålla koll på fåren. På alla de olika banorna finns det alltså hjälpmedel som du själv får fundera ut hur du skall använda på bästa sätt. Det är bäst att utrusta sig med en god portion tålamod innan du sätter dig med spelet.

Om du dör i spelet, så är inte det hela världen. Om Sam skulle få tag på dig, eller om du skulle hamna i vägen för en kanon, eller, om en arg tjur puttar dig över en kant, så börjar du om på samma plats där du förolyckades. Det blir helt klart roligare att spela när det fungerar på det här sättet. Många andra spel skickar dig helt sonika tillbaka till början av banan om du skulle dö, och alla vet vi ju hur frustrerande det är. Det vi gillar nästan bäst är att allt som du gjort eller ändrat på i spelet finns kvar där du lämnade dem, oavsett hur liten förändringen är. Du kanske flyttade ett stenblock några meter innan du dog, och det ligger kvar där du lämnade det. Hur underbart är inte det? Hur underbart som helst faktiskt.

Ett spel är ju sällan perfekt, så vad är det då som fattas den här titeln? Det är ett fel som annars kanske skulle ha stört något alldeles förfarligt, men i det här fal-

Ralph är inte bara ett fanddjur, utan han klarar sig även galant i vattnet. Han är en skicklig simmare, och det blir man snart varse när noden kräver...

Grafiken gör att man får ett speciellt perspektiv på hela banan, och är kan man också planera sina drag på ett bra sätt. Tack för det, utvecklarna.

Sheep, Dog 'N' Wolf är omåttligt roligt

let har man så kul att man ofta knappt ens märker det. Det är kameran som inte är helt i sin ordning. Som så ofta i 3D-plattformsspel så är det inte alltid så lätt att förstå kamerans egna lilla liv. Om man till exempel står med ryggen mot en vägg, och man inte kan se Ralph eftersom han står bakom väggen, så vill man ändå få en liten hint om var han kan befinna sig. Det går inte att kika fram bakom väggen, utifall hundkräket skulle få syn på det lurviga varghuvudet, så kameran hittar en bild på Sam, men från en helt annan vinkel, så det gör ingen som helst nytta för dig. Detta låter inte som ett problem kanske, och i just det är fallet är det inget som vi inte kan ha överseende med, men när kameran flaxar iväg mitt under ett hopp eller under något annat viktigt som man ändå måste koncentrera sig ganska rejält på, så blir det genast svårare. Ett annat exempel på när kameran kunde få bete sig mer normalt är också när man går på en smal stig som är omgärdad av exempelvis kokande lava. Man vill inte gärna ramla ner, om man säger så. Vanligtvis kan man styra kameran med L2 och R2, men i stunder som dessa så fungerar inte det. Ibland kan kameran också fastna bakom en vägg eller något liknande, och detta kan man i och för sig fixa till genom att låta Ralph gå omkring lite så att kameran så att säga "hittar tillbaka", men återigen, det finns tillfällen när detta bara inte får hända.

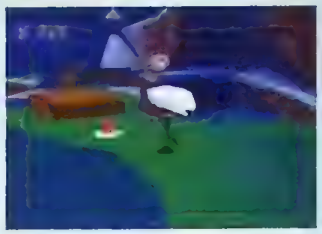
Nåväl, detta har man som sagt överseende med eftersom spelet har så otroligt mycket att bjuda på i övrigt, och även om man nu skulle bli lite förgrymmad på detta fenomen, så går det med största säkerhet över i alla hast när man rusar vidare till nästa utmaning i spelet. *Sheep, Dog 'N' Wolf* är omåttligt roligt, innovativt och när du väl har klarat det så kommer du att komma tillbaka för att spela det återigen innan någon hinner säga flasklock.

Om du letar efter ett roligt sätt att utmana din hjärna att tänka logiskt, men du har tröttnat på att lösa korsord, så är det här ett perfekt sätt att så att säga förena nytta med nöje. Den underbara grafiken och de tokiga karaktärerna får dig förmodligen på gott humör så fort du ser dem, och du lämnar inte spelet i första taget. Vårt tips är att du springer iväg och köper *Sheep, Dog 'N' Wolf* så fort du bara kan, slänger dig ner i favoritfåtöljen och drar ur telefonjacket. Väck barnasinnet till liv! ■

Al Bickham

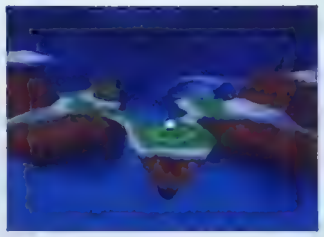
HUR MAN...

FIXAR HEM-LEVERANS



Jaha, så nu har vi lyckats få med oss ett får från flocken, undvikt alla minor och nu står vi vid sista utposten på banan. Här hittar vi en enorm katapult. Vad gör man med den?

Ta för vana att alltid läsa alla instruktioner som dyker upp på skärmen, de hjälper dig att utföra uppgifterna på lättast sätt. Jaha, så katapulten behöver justeras, jaja. Efter en stunds klurande hittar vi en liten handtagsliknande sak där man kan justera kraften i katapulten.



Nu lägger vi upp fåret i katapulten och skickar iväg honom med all världens fart. Sicken tur vi hade då, fåret hamnade precis där vi ville ha det. Det var som tusan, vilken precision vi hade idag då. Nu är det bara att börja fundera ut hur vi ska tillaga fårstackarn.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

METAL GEAR SOLID

Det låter konske konstigt, men Solid Snake och Ralph har en hel del gemensamt

Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

GRAFIK:	Relativt enkel, men gullig och effektiv	8
SPELBARHET:	Helt och hållet toppklass rakt igenom	10
LIVSLÄNGD:	En rejäl utmaning för spelare i alla åldrar, men det tar slut för fort	7

TOTALT
Helt klart en av de största överraskningarna under 2001. Här finns allt man kan önska sig: problemlösning, äventyr och en stor portion humor som de flesta kan uppskatta. Vi rekommenderar titeln starkt!

9 AV 10

NOKIA 3330

Gå med i Club Nokia och få ut det mesta av din Nokia-telefon. Som medlem får du unika förmåner. Du kan också köpa fantastiska WAP-tjänster på mobile.club.nokia.com eller på webben. Gå med kostnadsfritt på www.club.nokia.se

Ladda ner nya spel för Snake från Club Nokia. Skicka in dina bästa resultat via WAP* och bli beundrad.

*Tjänster debiteras separat.

Har den tid?

Har den visioner?

Har den sällskap?

Har den stil?

Har den personlighet?

Har den biljetterna?

Har den känsla?

Har den styrka?

Har den attityd?

Givet.

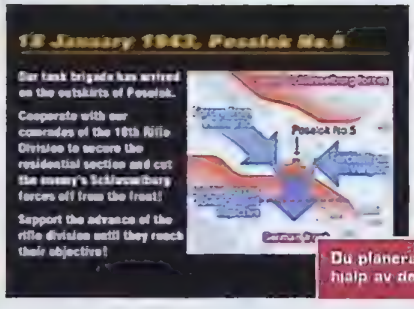
Har den action?

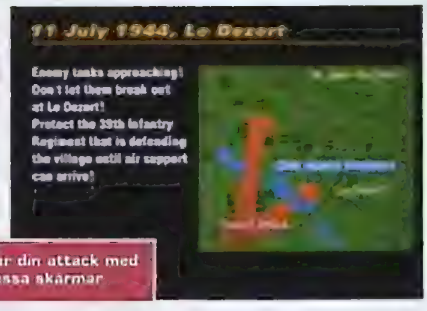
Har den det?

Det finns saker att se, höra och göra. Det finns den nya Nokia 3330 med WAP.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.se





Du planerar din attack med hjälp av dessa skärmar

VAD SÄGS OM ATT ÅKA TILLBAKA TILL 40-TALET OCH SKJUTA ETT GÄNG SOLDATER?

Panzer Front

Känslan du får av att glida fram på de blodiga slagfälten, snur-

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Enterbrain
UTVECKLARE:	JVC
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action/strategi
DISTRIBUTÖR:	Uppgift saknas
ANTAL SPELARE:	1

Det är svårt att skapa en bra atmosfär i ett spel. Vissa tar till övernaturliga grepp och tvingar dig att börja tro på alldeles för många overkliga saker. Andra är betydligt mer realistiska och placerar dig i en värld så lik din egen att det roliga försvinner. Det krävs ett riktigt bra spel för att du verkligen ska tro att du under ett par timmar i ditt liv faktiskt är en spion, eller en rallyförare, eller en välutrustad arkeolog. *Panzer Front* lyckas så bra med atmosfärstricket att du om sisådär 40 år mycket väl kan känna dig som en ärrad krigsveteran.

Du placeras vid den kluriga styrningen av pansarvagnarna som åkte omkring på slagfalten under andra världskriget. Du glider omkring i det franska landskapet med din mobila kanon och skjuter fienden till helvetet. Även om det är ett tredje persons action kommer du märka att det är fixandet med olika taktiker som gör detta spel riktigt bra. Tar du den östra eller den västra vägen? Är en jätteattack eller en försiktigare variant att föredra? Under spelets gång kan du gå över till skärmen med kartan, ställa upp dina formationer och ge order till dina kollegor i de andra pansarvagnarna. Du har vanligtvis direkt kontroll över ungefär tre till fyra stycken och du väljer ut en väg på kartan åt dem. Lyckligtvis smälter strategi- och actionelementen samman riktigt bra. Din uppsättning av pansarvagnar är lätt att kontrollera men kan åka iväg och göra vad som behövs om den ser något problem. Det är en härlig känsla att se dina soldater göra som du säger: tillfredställelsen du får av att stänga in en fiendes pansarvagn på precis det sätt du länge planerat är bara den värt priset för detta roliga spel.

I början erbjuds du sex olika pansarvagnar på valmenyn: en Aureole, en NC-152 och en CY112c från Ryssland, en T69E3 från de allierade och till och med en E-79 från Tyskland. Vår favorit är den kvicka T69E3 – den rör sig snabbt över den uppgrävda marken och dess kanon kan laddas om snabbt. Du kan välja mellan alla tre sidor och slåss i historiska slag från andra världskriget. Visst är det moraliskt tveksamt men det leder till en annorlunda knorr i spelet och ger mer variation till uppdragen.

Sätter du dig in i de olika taktikerna öppnas oanade möjligheter. Du kan i detta spelläge välja mellan 20 pansarvagnar i mer än 40 olika uppdrag. Maskinerna är minst sagt imponerande: pansaret, hastigheten och till och med motorljudet skiljer sig från fordon till fordon. Det är vårt att spela om samma uppdrag med olika pansarvagnar eftersom taktikerna alltid är olika. Du kör lätt fram genom häckar, staket och små strömmar – det finns aldrig bara en väg till målet. Faktum är att du ges friheten att köra varhelst du vill på de massiva kartorna, så länge det inte är en byggnad eller en sjö i vägen.

Att vända terrängen till din fördel är avgörande för att behärska spelet till fullo. De stora, detaljerade kartorna är fyllda av kullar, dalar, häckar och byggnader, för att du ska kunna smyga fram till fienden. Spelets realistiska fysik innebär

Spelets mest intensiva action utspelas på storslagna, snötäckta fält

I de flesta spel skulle dessa träd hindra dig, men här är det bara att köra rakt över dem

HUR MAN...

SMYGER MED EN PANSARVAGN

Om du kryper fram länga med detta spår döljer byggnaderna din position från fienden (den röda pilen). Byggnaderna – och fördämningen – har en idealisk position för att dölja din pansarvagn.

Den stackars fienden på andra sidan kullen kan inte se dig. Han är i perfekt position för att du ska kunna skjuta honom med ett par välriktade missiler.

Du har jagat omkring planlöst länge häckarna efter pansarvagnarna/de röda pilarna rätt länge nu. Kör bara rakt igenom dem och låt fienden smaka.

ra på din kanon och skjuta en fiende är

att fiendens pansarvagnar bara kan se vad de tittar på. Det betyder att om du ser dem och de inte ser dig så är spelet antagligen slut för deras del. Men detta system fungerar likadant för dem – bara du passerar en liten öppning mellan två byggnader kan du sväva i livsfara.

Den formbara miljön leder till riktigt spännande action som mest baseras på smygande. Ofta åker du bara lite lugnt förbi ett litet buskage när du plötsligt ser en enorm pansarvagn komma farande emot dig. Då gäller det att hinna skicka iväg ett par välriktade skott. Du kan göra det hela extra brutalt genom att skjuta tre av fyra förbipasserande fordon innan de vet vad som träffat dem. Du behöver inte ens en byggnad eller en häck mellan dig och din rullande fiende. Använd bara en djupliggande väg för att dölja din framsmarsch.

Det finns många fördelar med denna metod eftersom du kan se hela faran framför dig, men du måste också åka uppför kullen för att attackera och därmed riskera att bli sedd. Som så många gånger i detta spel måste du

Tänk er att vakna upp en morgon och se en sån här sak åka runt på gatorna i din hemstad. Skulle du våga klaga om han parkerade på din uppfart?

Det är bra att smyga omkring och hitta bra gömställen innan du börjar, annars kan det gå illa.

Du kör lätt fram genom häckar, staket och små strömmar – det

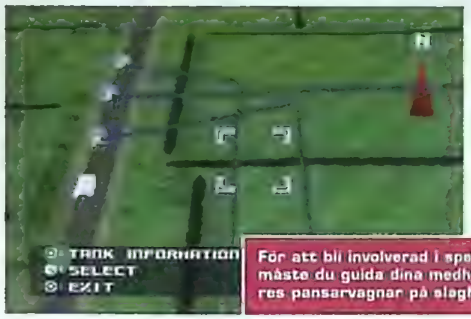
väga risken mot de fördelar den innebär. Och du måste dessutom räkna med att långt ifrån alla situationer blir som du tänkt dig. I ett uppdrag körde vi vår pålitliga lilla T69E3 genom en häck nära en fiendes pansarvagn. Den smarta planen gick ut på att lura ut honom så att en annan av våra pansarvagnar kunde smyga upp bakom och spränga bort honom. Det fungerade första gången, men när vi prövade det igen, såg fienden oss och avfyrade två dödande skott. Inget uppdrag är det andra likt.

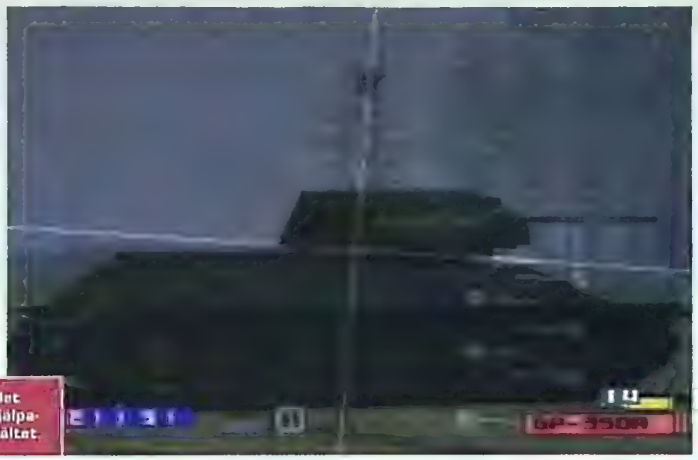
Du placeras i en blandning av fysiska och taktiska situationer. Stora slag utkämpas med olika fiendestyrkor som attackerar varandra från alla håll och kanter. Känslan du får av att glida fram på de blodiga slagfälten, snurra på din kanon och skjuta en fiende som gömt sig mellan två byggnader är oslagbar. Eller varför inte leka katt och råtta i ruinerna av en fransk by? Fiendernas pansarvagnar kan göra allt som du kan och den artificiella intelligensen fungerar mycket bra. Bara att veta att det finns en fiende någonstans därute, som glider omkring och väntar på att få attackera dig, är tillräckligt för att få den mest erfarne spelaren att svettas floder.

Att kontrollera din egen mördarmaskin är underbart. Pansarvagnarnas band kontrolleras med axelknapparna och kanonen styrs med den analoga spaken. L2 och R2 kontrollerar de två framåtgående banden och L1 och R1 de bakåtgående. Om du vill svänga snabbt använder du axelknapparna som sitter diagonalt mot varandra. Det är en unik spelkontroll som fungerar extremt bra. Det bästa med den är att du kan köra din pansarvagn i en riktning medan du försiktigt snurrar kanonen åt ett annat håll för att skjuta någon stackars fiende. När du skjuter dina missiler växlas det från tredje- till förstapersonsperspektiv, vilket ger associationer till landsstigningsscenen i *Rädda menige Ryan*. Detta gör inte bara spelet mer realistiskt utan underlättar också skjutandet från längre avstånd. Placera kanonen mot en förbipasserande rysk Aureole och skjut. Det skakar till och för ett ögonblick, när kanonens tryck får din pansarvagns överdel att flyga bakåt, försvinner ditt mål. Om du träffade får du sedan se en vacker syn när din fiende ligger brinnande på marken. Om du missade är det bäst att fly snabbt och skydda dig med ett par skott medan du åker.

När det kommer till grafiken kan vi säga att både fälten och byarna har en skum, deprimerande ton som gör atmosfären ännu mer realistisk – du kan nästan känna lukten av de sprängda missilerna och de förstörda pansarvagnarna när de spyr ut svart, oljig rök någonstans i närheten. Kartorna har stor variation som kompenserar för bristen på exotiska miljöer. Den vita snön täcker några av slagfälten och i det sista uppdraget i Tyskland ser vi den fallna staden Berlin ligga sönderbombad. Även om den inte är vacker så fungerar grafiken mer än väl och trots den enorma storleken på slagfälten och den enorma mängden explosioner och pansarvagnar som kan dyka upp så slöar spelet aldrig ner.

Tyvärr finns det inget tvåspelarläge. Med tanke på hur kul det är att jaga fram i en by efter en fiende kan ni bara drömma om hur roligt det vore om den fienden var en kompis.





För att bli involverad i spelet måste du guida dina medhjälpares pansarvagnar på slagfältet.

Fienden har gjort det lätt för dig att upptäcka dem, men att skjuta dem på avstånd kräver mycket träning.

HUR MAN... PLANERAR EN ATTACK

Kartskärmen låter dig planera din attack. Den röda linjen är vägen du lagt ut för en av dina medhjälpande pansarvagnar. Här är det tänkt att han ska ligga i bakhåll för en smart gömd fiende.

Ibland behöver fienden något som distraherar dem. En röd pil längst till höger visar var deras pansarvagn är gömd. Din medhjälpare kommer att behöva lite hjälp med att smyga upp bakom så sträck ut din kanon en bit, men åk snabbt tillbaka igen för att inte bli träffad.

Din planering ger resultat. Din medhjälpare har smugit upp bakom fienden och skjutit en missil på honom. Njut av segern och värm dig i lågorna från hans brinnande pansarvagn.

finns aldrig bara en väg till målet

Hur de lyckats klämma in så mycket spelbarhet i *Panzer Front* förblir ett mysterium. Du får total frihet i uppdragen, vilket betyder att du kan köra omkring med dina övriga pansarvagnar precis som du själv vill innan du ger dig in i stridens hetta. Du väljer den taktik som behövs – du kan använda allt från ren och skär styrka till riktigt komplexa manövrar. Men även om en taktik fungerar första gången behöver den inte göra det nästa gång.

Panzer Front är ett actionspel som kräver eftertanke, ett strategispel som låter dig göra vad du vill, och ett pansarvagnsspel som övertygar dig om att du sitter i förarsätet på historiens värsta mördarmaskiner. Allting smälter samman perfekt i detta brutalt realistiska paket. Krigsgenren på PSone har fått en ny kung. ■

Craig Pearson

Dras dig inte för de andra pansarvagnarna är på din sida.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND
Briljant förstapersonsaction som utspelas under andra världskriget.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Slagfälten ser mörka och skumma ut, precis som de ska	8
SPELBARHET:	Briljanta uppdrag och en mycket lyhörd spelkontroll	10
LIVSLÄNGD:	Hård action och en fri spelbarhet gör att det räcker i evigheter	9

TOTALT
Helt klart det mest omskakande krigsspelet på Sonys maskin. Pansarvagnarna skakar, explosionerna vrålar och spelets action är så intensiv och nära verkligheten som den kan bli på en PSone.

9 AV 10

Ljuseffekterna i *Alone In The Dark* är fantastiska. Här ser vi spelets hjältinna Aline med ficklampan i högsta hugg.

Det är inga snyggingar som doljer sig i mörkret.

KOMMER FRANSMÄNNEN ATT SOPA BANAN MED JAPANERNA I SKRÄCKGENREN?

Alone In The Dark: The New Nightmare

Grafiskt sett är *Alone in the Dark* ett mästerverk både på det

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Darkworks
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Mörker, ondska och ond bråd död blandat med klurig problemlösning.

I nästan fyra långa år har Bruno Bonelli och hans franska medarbetare på Infogrames arbetat hårt på den senaste delen i *Alone in the Dark*-serien; det spel som fransmännen hoppas skall avkröna *Resident Evil* som skräckäventyrens konung och återigen sätta den gamle härdade monsterjägaren Edward Carnby på tronen.

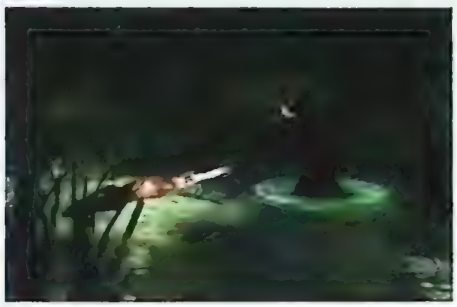
Ni som har ett relativt nyfött spelintresse kanske kastar några blickar på *Alone in the Dark* och utbrister "Det är ju precis som *Resident Evil!*", och på det svarar jag både ja och nej. *Resident Evil* må ha varit nyskapande i den mån att det var det första skräckäventyrsspelet som verkligen nådde de stora massorna, men faktum är att dess stuk och upplägg var direkt hämtat ur *Alone in the Dark*-serien från början.

Denna fjärde och alltså senaste del tar sin begynnelse i detektiven Edward Carnbys kontor när vår hjälte plötsligt får ett minst sagt orovackande samtal. Hans gamle vän och kollega Fiske har tydligen försvunnit spårlöst under ett uppdrag på en mystisk liten ö ute i Atlanten, och genast bestämmer sig Carnby för att ge sig av och ta reda på vad som hänt. Det visar sig emellertid att ön ruvar på fler än ett mysterium, och för att reda upp ett annat av dessa passar den kvinnliga forskaren Aline Cedrac på att följa med Carnby. På väg till ön får vi se hur deras plan börjar krångla, varpå det kraschlandar på ön. I och med detta separeras de två hjältarna och spelaren tillfrågas om vem av figurerna han/hon vill spela som. När detta val är gjort börjar den långa kampen för att blåsa bort dimridån kring den stora herrgården som är belägen på ön och ställa allt till rätta. Som ni kanske märker vill jag inte avslöja för mycket om berättelsen då en del av spänningen tveklöst förfars om man vet vad som kommer att hända i förväg.

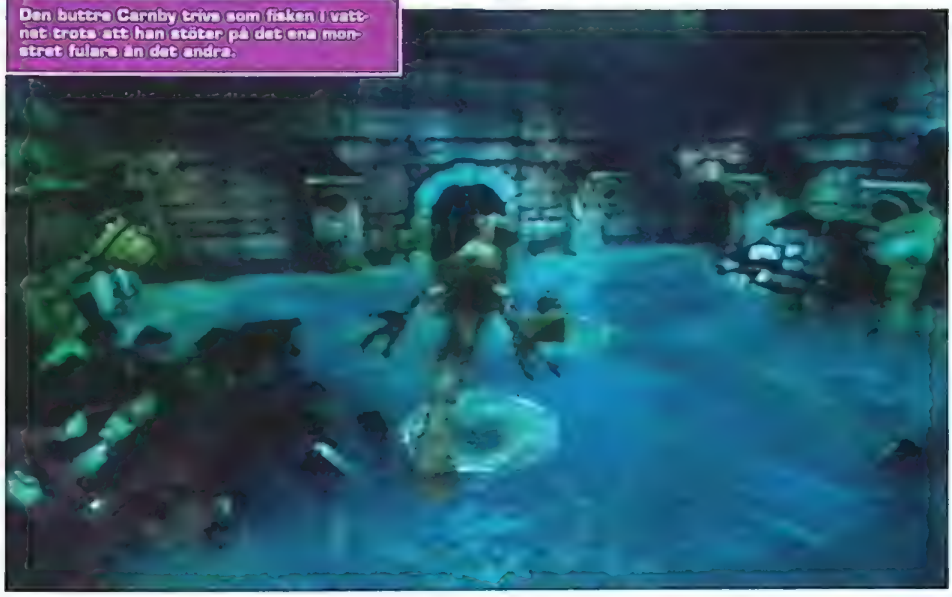
Som kanske framgick tidigare är *Alone In The Dark* väldigt likt *Resident Evil* på alla sätt och vis. Kontrollsystemet, kameravinklarna, stämningen, ja till och med fienden som man kämpar mot skulle precis lika gärna kunna vara hämtade ur någon del av Capcoms välkända skräcksaga. Även själva spelsystemet går i precis samma spår då hjärngymnastiserande pusslande och våldsam fiendeslakt avlöser varandra konstant, bara för att ibland brytas upp av små sporadiska skräckmoment. Dessa små stunder av isande nervprövningar är dock snäppet läskigare än dem i *Resident Evil*, och stämningen som genomsyrar hela spelet påminner ibland mer om Konamis härligt sjuka terrororgie *Silent Hill*. Men bara ibland.

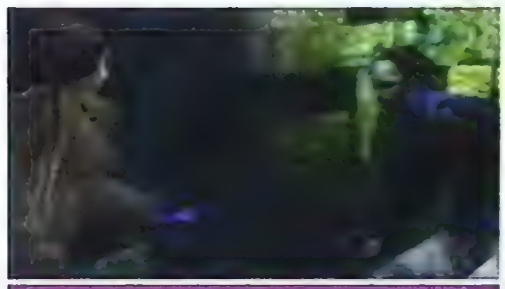
Att man kan spela som både den cyniske Carnby och hans mer naiva kollega Aline ger spelet riktigt lång livslängd. Äventyret är långt i sig, och att kunna spela det med två olika karaktärer gör att spelets längd nästan blir jämförbar med rollspel. Här har *Alone In The Dark* ett stort försprång framför sina konkurrenter, då de flesta skräckspel brukar klocka in på max tio ynka timmar.

Grafiskt sett är *Alone In The Dark* ett masterverk både på det artistiska och det tekniska planet. Karaktärerna kanske ser lite konstiga och otydliga ut ibland, men varje bakgrundsscen är uppmålad med sådan detaljrikedon att man nästan ryser



Den buttre Carnby trivs som fisken i vattnet trots att han stöter på det ena monstret fulare än det andra.





Mörka skrymslen finns det gott om i detta spel. Se till att använda ficklampan så att du inte springer in i den här killen.

artistiska och det tekniska planet

av att tänka på hur lång tid det måste ha tagit att skapa hela spelvärlden.

Vid en hastig anblick ser *Alone In The Dark* kanske ut som vilket *Resident Evil*-spel som helst, men det är innan man slagit på den omtalade ficklampan. Vadå ficklampan? Jo, båda hjältarna bär ständigt med sig varsin ficklampa som de kan använda för att lysa upp de stundom mörka och murriga skrymslena som de smyger runt i. Detta kanske inte låter som något särskilt spännande, men effekten när karaktärerna vänder sig om och sveper med ficklampans ljuskägla över ett släckt rum och därmed exponerar alla bakgrundernas små beståndsdelar som döljer sig i mörkret, är både imponerande och vacker. Grafiken har dock en tendens att bli riktigt plottrig ibland med alla detaljer som skall tryckas in i de relativt få färger och pixlar som den nu åldriga PlayStation-konsolen har till sitt förfogande. Detta kommer dock helt att lösas i PlayStation2-versionen av spelet, och ärligt talat rekommenderar jag er som äger en svart låda att vänta tills den versionen är klar, vilket inte borde dröja alltför länge.

Ett annat plan där *Alone In The Dark* vinner mark gentemot sina Capcom-konkurrenter är ljudet. De nedtonade slingorna som markerar det stundande lugnet före de bildliga stormarna är av ungefär likartad kvalitet, men när helvetet väl bryter lös så bjuder *Alone In The Dark* på betydligt mer adrenalinvänliga kompositioner. Tunga, olycksbådande elgitarrsriff markerar monstrens intågande och ger hela situationen en mer påtaglig skräckatmosfär. Det kan vi tacka den gamle Police-trummisen Stewart Copeland för.

Om det är något som är karaktäristiskt för de japanska skräckspelen så är det de klassiska B-filmsaktiga dialogerna, som ofta har berott mer på japanernas bristande kunskap i engelska än medveten humor med glimten i ögat, även om dialogerna i *Resident Evil* blivit mer eller mindre kultförklarade. Av en händelse är även *Alone In The Dark* utvecklat av en språkgrupp som brukar ha svårt att få grepp om det engelska språket, nämligen fransmän. Detta resulterar ibland i riktigt fåniga och meningslösa ordväxlingar, ofta späckade med överanvända och malplacerade filmklyschor, mellan de två huvudpersonerna.

Alone In The Dark är ett bra och genomarbetat skräckspel, men det kommer tyvärr inte riktigt upp i klass med *Resident Evil*-serien. Balansen mellan att lösa pussel och att döda monster känns lite dåligt avvägd ibland, då man under vissa perioder av spelet bara rännер omkring i herrgården och letar efter nycklar och andra perioder då de hemska kreaturen bara väller in från alla håll och kanter. Den ihärdige spelaren som tar sig igenom de tråkiga partierna belönas med mer spänning, men risken finns att de mindre tålmodiga ger upp när spelet börjar bli för enformigt.

PlayStation2-ägare gör som sagt bättre i att vänta på 128-bitsversionen då den verkar vara en betydligt mer finslipad upplaga av samma spel. Ni som dock inte har några planer på att skaffa en ny konsol inom den närmaste framtiden och gillar skräckinjagande äventyr kommer tveklöst att bli tillfredsställda med PlayStation-versionen av *Alone In The Dark*, trots dess små brister. ■

Mikael Zethelius

Svenska PlayStation Magasinet

BETYG

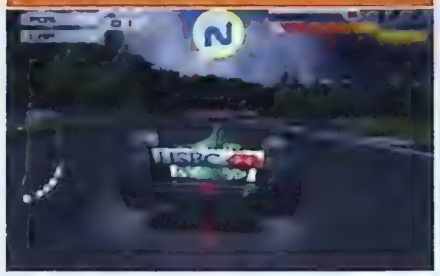
GRAFIK:	Snygga bakgrunder och ljuseffekter, men lite grynigt	9
SPELBARHET:	Spännande men lite segt och ojämnt ibland	7
LIVSLÄNGD:	Två långa äventyr som man inte spelar igenom i en handvändning	8

TOTALT
Ett välslipat skräckspel som kommer att tilltala alla fans av genren. Inte riktigt i klass med Capcoms *Resident Evil*-spelen, men definitivt värt en noggrann titt.

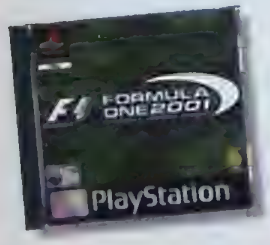
8 AV 10

När din bensin börjar ta slut dyker en varningslampa upp på skärmen som säger åt dig att åka till depån.

I den osäkra F1-världen är det lätt att hamna utanför banan. Det kanske ser häftigt ut, men det kan kosta dig flera placeringar.



ETT FORMEL 1-SPEL SOM HELT ENKELT HAR ALLT



Formula One 2001

”Precis som i riktig formel 1 finns det mycket mer att tänka på

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Studio 33
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Formel 1
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1–2

Om du bara är ute efter 15 minuters underhållning behöver du inte läsa denna recension. De skojiga Go-kartspelens livslängd kan knappast mäta sig med seriösa formel 1-spel som detta. *Formula One 2001* är ett sådant spel där varje minut i ett lopp kostar fem minuters träning, kvalificering och inställning av olika funktioner.

Sedan 1996 har *Formula One*-spel utgivna av SCEE tänjt på de tekniska gränserna för att skapa riktigt bra racingspel. Ut försvann fula miljöer som dök upp efter varenda kurva och in kom detaljerade områden på sidan av banorna, gnistor från skivbromsar och ett komplett tvåspelarläge. Med andra ord rider *Formula One 2001* på en våg av riktigt bra föregångare, som visserligen tappade lite i kvalitet i och med *Formula One '98*, men som nu än en gång är redo att spruta simulerad champagne på er. Bortsett från 1998 års bottennapp har knappt en enda kritisk röst höjts emot Formula One-serien. Det har snarare varit en lång evolution än ett par stora hopp framåt – 1997 års upplaga var knappast ett radikalt steg från 1996, och likaså påminner detta spel mycket om förra årets. Det finns en bra anledning till detta – precis som med *Wipeout*- och *Ridge Racer*-spelen har man, då den fungerat så bra, hållit kvar vid originalspelets enkla formel. De senaste fem åren har spelen bestått av snarlika, men hela tiden bättre och bättre komponenter. Små förändringar och nya valmöjligheter har tillkommit varje år. Men likt kvasten som farmor haft i dryga 30 år, som fått fem nya skaft och sex nya borstar, har det senaste *Formula One* inte mycket mer än den enkla grundidéen gemensamt med originalet.

Det är självklart snyggare än förra årets spel. 12 månaders mixtrande har inneburit mer djup i banorna, till exempel nerförsbackar i Interlagos och en väg som går rakt uppåt i Spa-Francorchamps. Banorna har dessutom fått mer varierade färger, med grönt gräs, smutsigt grus och stilla blått vatten vid Monacos kust. Vädereffekterna har också förbättrats mycket, så att mönstret med sprutande vatten förändras när du ökar farten och olika föremål skuggar din bil på soliga dagar. Sådana kosmetiska förändringar är förstås trevliga men imponerar ändå inte riktigt på äkta formel 1-fans – det krävs snarare nya muttrar och skruvar och ett fräscht innehåll för att göra dem intresserade. Det viktigaste tillägget till spelet är racingstrategierna, som låter dig välja hur många stopp i depån du vill göra under ett lopp. Om bensinen vore det enda viktiga skulle det förstås vara bra att bara åka in en gång för en ordentlig påfyllning och sedan glida in i mål, men med spelets mer realistiska utslitning av däcken blir det mycket viktigt att avgöra hur många gånger du ska stanna till hos mekanikerna. Att plötsligt öka farten rejält eller slita på däcken genom att köra ut på gräset leder till katastrof – ändrar du din strategi och kommer in tidigt eller kan du hänga kvar i ett par varv till? Precis som i riktig formel 1 finns det mycket mer att tänka på än att bara ta sig runt banan.

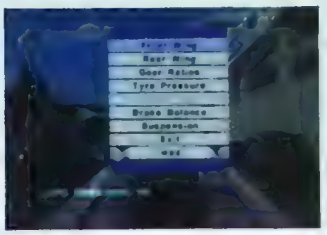
Faktum är att du får börja jobba redan 48 timmar innan dagen för loppet, med att försöka få en bra plats i startfältet. Denna gång finns det ännu mer att tänka

Efter en snygg vinst eller en hemsk krasch kan du se det hela igen. Och det ser ut som på TV.

Monacos beromda sektion i tunnein ser riktigt cool ut

HUR MAN...

FIXAR INSTÄLLNINGARNA



I depån är det dags att ta sig an utmaningen att pumpa upp däcken och ställa in fjädringen. Det finns sju områden att mixtra med och vart och ett av dem har tre till sex olika inställningar som är avgörande för styrningen av din bil.

Välj "Start Flying Lap" så åker du med vanlig fart över startlinjen – men kom ihåg att detta tar två av dina 12 varv (ett plus uppbyggnadsvarvet). Återvänd till depån för att justera om dina inställningar. Du kan gå framåt i tiden eller vänta på Murrays rapporter om utvecklingen.

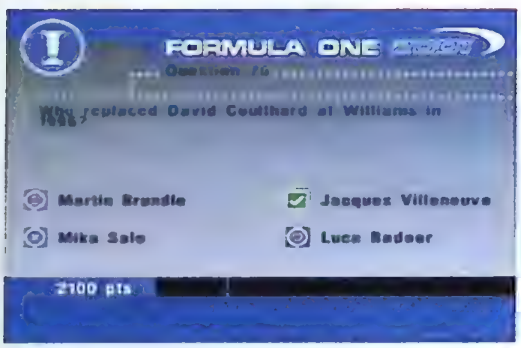
Grattis! Med Pole Position klar har du dock fortfarande kvar problemet med att vinna loppet. Om olika omständigheter förändras kan bilens inställningar som gav dig den bästa tiden i kvalificeringen få dig att förlora. Det handlar om att göra rätt val för alla tre dagar på banan.

än att bara ta sig runt banan”

på eftersom du kan ändra på däckets tryck (lägre = ett större "fotavtryck" och bättre grepp) och bromsens balans (viktigt i kurvorna) och dessutom pröva olika sorters däck, flyglar, växellådor och fjädring. Mycket arbete har lagts ner på att öka spänningen i kvalificeringen och det fungerar bra. Kommentatorn Murray Walker blir riktigt upphetsad om du är den snabbaste i den första sektionen, men det gäller att du inte blir för självsäker och bara lugnt glider vidare på resten av banan. Martin Brundle kommenterar vad det är som behöver fixas när du väljer att återvända till depån och försöker stoppa din bil från att vingla alltför mycket på vägen dit. Med bara 12 varv att tampas med blir spänningen olidlig om du väljer "Start Flying Lap" och vräker fram mellan motståndarna på den trånga banan. Ovanför dig kretsar en helikopter med en kamera och om Murray ser och ropar ut att Scumacher tagit ledningen kan det bli riktigt svettigt. Men kan du bara hålla dig lugn så är förstaplatsen din.

Kännetecknande för ett riktigt bra spel är att du skyller på dig själv, och inte den stackars lilla CD-skivan, när det går dåligt. Om du felbedömer en kurva i *Formula One 2001* så ser du det också som en felbedömning – ett misstag från din sida snarare än något problem med spelets fysik, dålig sikt eller underligt designade banor. Går det dåligt kan du bara skylla på för lite träning, fel inställningar på bilen eller en slarvig körteknik. Om inte annat syns det när du förbättrar dessa element och plötsligt når högre placeringar. Precis som i spelets föregångare är banan din främsta motståndare och för att besegra den måste du alternera såväl din körstil som din bil efter flera olika omständigheter. Låt er inte luras, spelet är svårt i början men blir ännu svårare, särskilt då mästerskapet inleds med Melbourne och Sepang, två riktigt kluriga lopp. Till och med om du blivit världsmästare i *Formula One 2000* kommer du tycka att det är grymt svårt att vinna – skillnaderna mellan bilarna är subtila men extremt realistiska när det kommer till grepp och hastigheten på raksträckorna.

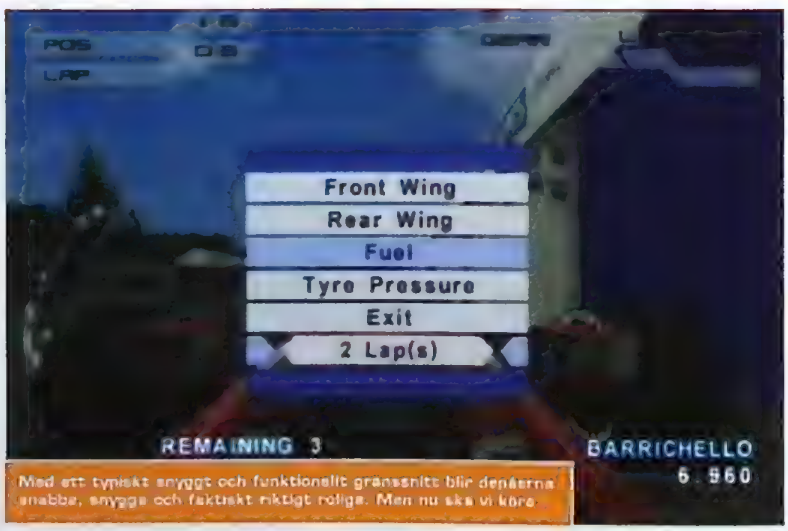
En och annan sekund med nerslöande, begränsade valmöjligheter i tvåspelarläget med delad skärm och ett otillfredsställande Arcade Mode är det enda i *Formula One 2001* som vi kan klaga på. Men spelets genialitet i övrigt överskug-



”Den mest autentiska racingupplevelsen”

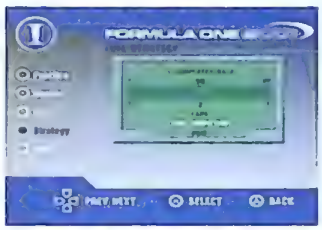
gar dessa små skönhetsfläckar. Ljudet är smått otroligt, med underbart rytande motorer, vrålande publik och kommentatorer som, genom att olika ljudklipp för varje tävling satts ihop, ger spelets action en ny dimension (när du kör om en bil ropar Murray upphetsat att du gått upp en placering samtidigt som Martin undrar om du kan nå täten). Sedan har vi namnen på kurvorna i slutet av loppreprisen, den direkta reprisen som låter dig återuppleva avgörande moment i loppen, återinförandet av frågesport på laddningskärmarna och menyer som är enkla och logiska. Likt sina föregångare belönar *Formula One 2001* tålmodighet, ihärdighet och förmågan att lära sig av sina misstag. Detta är den mest autentiska racingupplevelsen du kan få i ditt vardagsrum. ■

Pete Wilton



HUR MAN...

KLARAR AV VISSA ELEMENT



Depåstopp: Du får välja din egen depåstrategi innan varje lopp. Väljer du att köra in för ofta när omständigheterna är goda så kan du tappa placeringar, men hinner du inte byta de utslitna däcken kan det ske en olycka.

Vädret: Vatteneffekterna är ytterst välmodellerade i *Formula One 2001* så du bör vara extra försiktig i skarpa kurvor. De färgade varningsskyltarna ändras från gula till röda för att påminna dig om att bromsa tidigare och mer.

Den där idiotföraren: Ingen vill köra in i dig, men vissa förare är mer aggressiva än andra: försöker du få in dem i fel hörn kan de köra bort delar av din bils front. Och det kommer kosta dig pengar att köpa nya delar.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FORMULA 2000

Förra årets vinnare. Inte lika snyggt som *Formula One 2001* men fullt med spännande lopp.

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Snabb, klar och proppad med detaljer och effekter	9
SPELBARHET:	Lär dig allt en F1-världsmästare kan	9
LIVSLÄNGD:	Vill du ha mer? Vänta tills nästa säsong	10

TOTALT

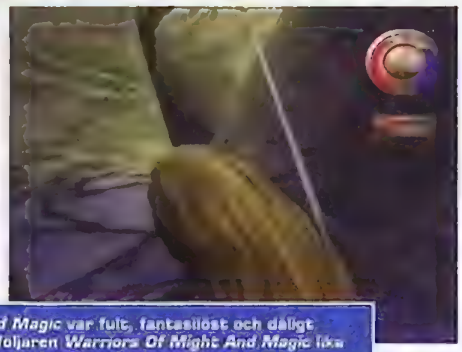
Formula One 2001 är så bra att det bara är tidigare delar i denna lysande serie som kan mäta sig med det. Det är snabbare, smartare och mer polerat än något annat F1-spel som konsolen har att erbjuda.

9 AV 10

en specialutgåva från
teamet bakom pc gamer

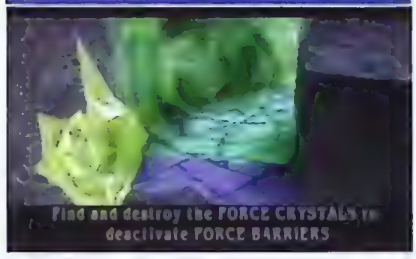
SVENSKA DVD GAMER

i butik 19 juni



Crusaders Of Might And Magic var fult, fantasilöst och dåligt designat. Tyvärr är uppföljaren *Warriors Of Might And Magic* lika dåligt och ett år senare ser grafiken ännu sämre ut.

Vi har sett allt det här förut, men då gjort tusen gånger bättre.



ETT GÄNG GALNA KRIGARE PÅ KORSTÅG

Warriors Of Might And Magic

Alleron rör sig så stelt att han känns allt annat än mänsklig

FAKTARUTA

UTGIVARE:	3DO
UTVECKLARE:	3DO
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Action
DISTRIBUTÖR:	Pan Interactive
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN
Gotiskt tredimensionellt plattformsspel med mycket hackande och huggande.

Vi människor har blivit lugna som filbunkar. Det är lätt att luras till att tro på moraltanterna när de pratar om hur TV-spel förvandlar oss till en bunt blodtörstande psykopater, men de verkar ha glömt hur det var innan TV-spel, video och TV fanns. På medeltiden kunde ju folk bli halshuggna för minsta lilla brott och om du inte passade dig kunde du korsfästas eller råka ut för en massa olika typer av tortyr, vare sig du var skyldig eller ej. Fråga bara Alleron, hjälten i *Warriors Of Might And Magic*.

Denna stackars människa är bara ute på en promenad när han plötsligt klås av halvnaken och kastas ner i zombiefyllda kloaker där han tvingas kämpa för sitt liv. Dessutom har han, att döma av hans skakiga rörelser, fel på sina leder. Ska en person med ledgångsreumatism verkligen behöva behandlas så här?

Warriors Of Might And Magic är, precis som sin föregångare *Crusaders Of Might And Magic*, ett vanligt tredjepersons-hacka-och-hugga-spel. Alleron vandrar omkring i underjordiska hålor, grottor och slott och hugger ner skelett och magiker. Det hela känns föga originellt. Det finns kistor att öppna, helande drycker att dricka och nycklar att hitta.

Trots att spelets fokus ligger på dess så kallade action verkar det som att spelutvecklarna inte kunnat behandla temat utan att snegla åt rollspelens värld. Visst, dessa element sträcker sig inte längre än till en rollspelstypisk lista över föremål och möjligheten att mixtra med Allerons vitala delar, men de ger lite djup till ett annars ganska ytligt spel.

Det är sorgligt att säga det, men *Warriors Of Might And Magic* är ett spel utan hjärna. Och, ännu värre, det enformiga hackandet och huggandet blandas med en olydig spelkontroll och ett kamerasystem som verkar ha designats för att göra folk uppretade. Visst är det kul att slåss med vidunder, men mest får du bara slå på väggar och i luften – och inte för att vidundret är bra på att klara sig undan ditt svingande. Grafiken är en lika stor besvikelse den. På den tekniska nivån finns det inga större fel men den lider av en oinspirerad designkänsla och riktigt gräslig animering. Alleron rör sig så stelt att han känns allt annat än mänsklig.

Vill du ha ett gotiskt spel i tredjepersonsvy skaffa då *Legacy Of Kain*. Vill du ha ett rollspel bör du skaffa *Final Fantasy IX*. Köp inte *Warriors Of Might And Magic*. ■

Paul Rose

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Tråkig i största allmänhet och dåligt animerad	4
SPELBARHET:	Irriterande spelkontroll och ett frustrerande gränssnitt	4
LIVSLÄNGD:	Det är inte enormt, men inte heller litet. Stora banor	6

TOTALT
Uppföljare ska innebära framsteg, men förbättringarna lyser med sin frånvaro i detta spel. Det finns många betydligt bättre spel du kan lägga dina pengar på.

4 AV 10

ETT ÖVER TIO ÅR GAMMALT SPEL BLIR TREDIMENSIONELLT, MEN VI SAKNAR NÅGOT

Pipe Mania 3D

”När det blir tredimensionellt fungerar det helt enkelt inte”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Empire
UTVECKLARE:	Sick Puppies
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Pussel
DISTRIBUTÖR:	Vision Park Distribution
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

MR DRILLER

Har inte heller något tvåspelarläge men spelbarheten ligger ljusår före *Pipe Mania 3D*.

Det var mer än tio år sedan originalet kom, nu är uppdateringen av det klassiska vattenpusslet här. Äldre spelare kanske kommer ihåg *Pipe Mania* från dagarna med Spectrums 8-bitare, då grafiken var långt ifrån lika viktig som spelbarheten. Man skulle ju kunna tro att en uppdatering för 2000-talet skulle innebära att retrospelarnas våta drömmar besannades. Men så blev inte fallet.

Problemet med *Pipe Mania 3D* är, otroligt nog, att det är sämre än originalet från 1990. Det grundläggande konceptet är detsamma: arrangera en mängd rör och för det läckande vattnet i säkerhet. Tyvärr lyser några av de superba extramöjligheterna, som föregångarens spelbarhet, med sin frånvaro.

Struntar du bara i nykomlingens brist på respekt för de gamla spelen märker du att det fortfarande är ett ganska bra spel. Bortsett från den meningslösa storyn (något dravel med en ond rörvarelse som snor en planets vattentillgångar) är det ett roligt äventyr med en hel del klur. Varje bana presenterar en ny utmaning. På de första nivåerna behöver du bara ta det lugnt och lägga rör tills avloppshålet dyker upp för att föra ditt vatten i säkerhet. Men *Pipe Mania 3D* blir snart riktigt svårt ganska tidigt i spelet.

Du får snart det krångliga uppdraget att fånga stjärnor och mynt med dina rör för att få fram det nu gömda hålet, eller bomba block som är i vägen för dig. På senare banor väntar fler svårigheter, till exempel rör som bara går åt ett håll och omkopplare som vänder på strömmen. Det är riktigt synd att det inte finns några power-ups från Spectrumoriginalet.

Tyvärr kan vi inte säga att man lagt någon möda på grafiken. Spelmakarna verkar inte brytt sig om att göra några förändringar. I originalet var det ovanifrån sedda perspektivet, trots sin enkelhet, riktigt effektivt. Men när det blir tredimensionellt fungerar det helt enkelt inte. Den permanent stillastående kameran är störande eftersom du inte alltid kan se allting när det börjar hända mycket på skärmen – och det händer mycket mest hela tiden.

Det vi saknar allra mest är ett tvåspelarläge. Det hade passat perfekt för den kluriga spelkontrollen i *Pipe Mania 3D*. Till och med den uråldriga Spectrum hade ju möjlighet till två spelare. Det här kunde blivit ett riktigt bra pusselspel, men nu känns det mest bara urvattnat. ■

Rick Moulton

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Simpel och statisk, trots att den är tredimensionell	6
SPELBARHET:	Fartfylld, rolig och hektisk. Men alldeles för ytlig	6
LIVSLÄNGD:	Med fler power-ups hade det tagit längre tid att tröttna	5

TOTALT
De som verkligen längtar efter retrospel bör kolla in *Pipe Mania*-originalet från 1990 för att se vad som saknas i denna uppdatering. Det är fortfarande ett vått och vilt pusselspel, men det kunde vant så mycket mer

6 AV 10

NÄSTAN LIKA KUL SOM ATT VARA PÅ LEGOLAND

Lego Island 2 The Brickster's Revenge

Ett av få spel som kan komma undan med att se kantigt ut.

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Lego Media
UTVECKLARE:	Silicon Dreams
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	K.E. Media
ANTAL SPELARE:	1

Medan utgivaren ropar att det här är ett spel för barn ger den åldrande TV-spelaren ifrån sig en lång, trött suck och bereder sig för ännu ett glättigt spel med glada färger. Visst, *Lego Island 2: The Brickster's Revenge* är definitivt ett spel för den yngre publiken, men oavsett om du är ung eller gammal kan det vara trevligt med ett alternativ till alla blodiga skräckspel.

Storyn sätter dig i rollen som Pepper, ett skateboardåkande pizzabud vars uppgift är att ställa öns enda brottsling, The Brickster (muraren), inför rätta.

På de fyra banorna som spelet erbjuder har Adventure Island högst hastighet och är dessutom roligast. Ena minuten kör du genom öknen och skjuter kokosnötter från din Jeep för att bara några sekunder senare köra ett biplan genom en dalgång medan apor kastar meloner på dig. Det är mångfalden i de olika uppdragen (vi får även nämna djuphavsdykningen och medeltidstorneringen) som gör spelet så underhållande.

Tyvärr lider det av smärtsamt långa laddningstider och landskapet har en viss benägenhet att klippas lite taffligt. Men variationen i de oftast intressanta minispelen för äventyret framåt och ser till att *Lego Island 2: The Brickster's Revenge* blir bättre än de flesta andra barnspel. ■

Nick Ellis

BETYG

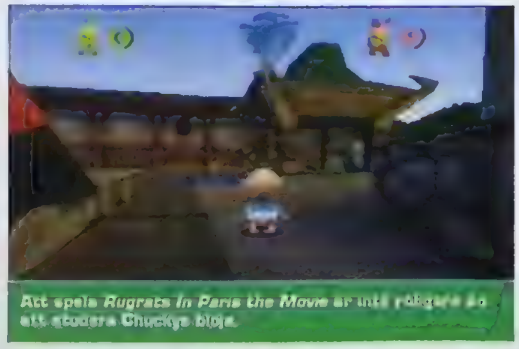
GRAFIK:	Trevlig, med en massa skarpa och glada färger	7
SPELBARHET:	Ett underhållande medley med minispel bildar ett bra äventyr	8
LIVSLÄNGD:	Flera timmars spelande och flera anledningar till omspel	7

TOTALT
Ett färgglatt, underhållande och sött äventyr som är fyllt av varierade minispel och mycket humor. Men kanske inte så roligt för mer erfarna spelare

7 AV 10

ETT RIKTIGT TAFFLIGT BARNSPEL

Rugrats In Paris The Movie



Att spela *Rugrats In Paris the Movie* är inte roligare än att stocera Chuckys bajs.

FAKTARUTA

UTGIVARE:	THQ
UTVECKLARE:	Avalanche
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Plattform
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1-2

Suck, ännu ett *Rugrats*-spel. De verkar aldrig ta slut. Det kanske har betydligt bättre grafik än de tidigare spelen med de storhövdade rackarungarna (*Rugrats*, 4/10 i PSM 16, och *Rugrats Studio Tour*), men *Rugrats In Paris The Movie* lider av samma låga produktionsvärden och brist på detaljer som gjorde de två första spelen så olidligt tråkiga.

Trots det faktum att det innehåller välkända figurer har spelet väldigt lite att erbjuda. Vi vill helt enkelt inte veta av den där idén om att ett spel ska vara hur lätt som helst bara för att det är gjort för barn. Det är fel inställning. Har ni någonsin sett barn leka? Det är en häpnadsväckande syn. De uppskattar verkligen den sortens lekar som tänjer på deras logiska förmågor och belönar dem för att ha klarat av uppgifter. *Rugrats In Paris the Movie* erbjuder inte mycket mer än hjärnlöst samlande, igenkänning av olika röster och ett par minispel.

Det är visserligen ett snyggt spel som – på sin höjd – kan ses som en interaktiv video. Att tråkas ut är en sak, men att ses nedlåtande på är något helt annat. Riktigt dåligt. ■

Al Bickham

BETYG

GRAFIK:	Snyggaste Rugrats-spelet hittills, men fortfarande lite kantigt	7
SPELBARHET:	Det är ingen idé att spela detta spel	2
LIVSLÄNGD:	Får du någonsin upp intresset så tröttnar du snabbt	2

TOTALT
Den sortens spel som välmenande föräldrar köper åt sina barn i tron om att det är kul. Men det är allt annat än kul. Lämna *Rugrats In Paris the Movie* på hyllan där det hör hemma.

3 AV 10

PlayStation 2
motoGP
namco
NOTHING
ONLY FOR THE ADDICTED
namco
now on PlayStation 2
and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation Game © 1999, 2000 Namco LTD. All rights reserved. A Namco product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment LTD. Licensed By Dma

OMSPEL

HAR DU ONT OM PENGAR MEN KLI I FINGRARNA EFTER ATT FÅ KÖPA ETT NYTT SPEL? VI HAR LÖSNINGEN OCH LISTAR HÄR ETT GÄNG BUDGETUTGÅVORNA.

BUDGETUTGÅVOR DE GAMLA SPELEN HAR DAMMATS AV OCH SÅLTS BILLIGT – FYNDA!

Ronin Blade

■ UTGIVARE **Konami**
■ CIRKAPRIS: **149:-**

Detta spel är som *Resident Evil* fast med samurajsvärd. Det som skiljer spelen åt, är också att denna titel saknar den atmosfär som *Resident Evil* bjuder på.

En ung flicka är i nöd i det medeltida Japan, och det blir självfallet din uppgift att rädda henna. Du väljer att spela som en av två karaktärer. Kontrollerna i spelet är jättebra, men handlingen och stridsscenerna känns alltför ooriginella, så spelet blir dessvärre inte så intressant som det skulle kunna vara. Man spelar inte om det i första taget. ■ **CP**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM26* 6/10

■ DAGENS BETYG
Ett bra actionspel i 3D men djupet och atmosfären saknas dessvärre

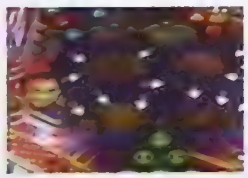
5 AV 10

Pro Pinball: Fantastic Journey

■ UTGIVARE **Empire**
■ CIRKAPRIS: **199:-**

Om du inte har råd att köpa ett riktigt flipperspel, så är detta ett bra alternativ.

Med detta sagt innebär det inte att det är vårt att köpa spelet bara därför, men det är ändock den bästa flippersimulatorn till PSone hittills. Du styr flipperspelet enkelt med handkontrollen, men du kan inte vänta dig någon variation i spelandet.



I och för sig så får man väl inte det på ett riktigt flipperspel heller. Det finns bara ett bord att spela på. Slösa bort pengarna i flipperhallen istället. ■ **CP**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM27* 4/10

■ DAGENS BETYG
Buder varken på variation eller spelbarhet. Vårt tips är att du inte köper den här titeln.

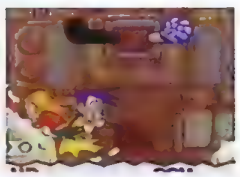
2 AV 10

Bishi Bashi Special

■ UTGIVARE **Konami**
■ CIRKAPRIS: **149:-**

En samling minispel som i sin helhet tar musten ur vem som helst. Alla som spelat det bara vet att det är så himla kul, men de vet inte varför.

Precis som med filmen *Matrix*, så är det i princip omöjligt att på ett riktigt sätt beskriva *Bishi Bashi Special*. Det innehåller hur som helst hela 96 minispel där man kan hitta allt ifrån *Beatmania*-kloningar till en nyvigd brud som kastar sin bröllopstårta på folk i församlingen. Obeskrivligt roligt, och väl värt den lilla penning som spelet kostar nu. ■ **CP**



PlayStation Magasinet BETYG I *PSM30* 8/10

■ DAGENS BETYG
Ingen trodde riktigt på det här spelet, men det fungerar alldeles utmärkt.

8 AV 10

Resident Evil 2

■ UTGIVARE **Virgin**
■ CIRKAPRIS: **229:-**

Uppföljaren kör på samma linje som tidigare, men man har koncentrerat handlingen till en polisstation.

Spelet går i skrackens tecken, och man får nog allt vara nykissad när man borjar spelet så att det inte händer en olycka när man blir abrupt påhoppad av de ohyggliga karaktärerna som figurerar i omgivningarna.

Man får se genom fingrarna med att spelet är en aning kort, och helt enkelt spela det om igen när man klarat det första gången. Man tröttnar inte i första taget. ■ **ZH**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM4* 9/10

■ DAGENS BETYG
Man har kul med det här spelet vare sig man spelar ensam eller med en kompis

9 AV 10

ISS Pro

■ UTGIVARE **Konami**
■ CIRKAPRIS: **149:-**

Det här spelet påminner lite om ett riktigt gammalt arkadlir. Är man inte fotbollsspelsälskare redan, så lär man bli det om man testar spelet.

Pro Evolution 2 ger alla fotbollsälskare något vilt i blicken, och alla de andra eventuella releaser som annars kanske skulle vara intressanta, blir nu fullkomligt bortglömda.

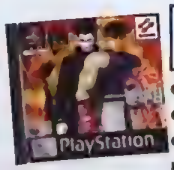
Spelkontrollerna är underbara, grafiken likaså. Titeln är revolutionerande på många sätt och den kommer för alltid att finnas i våra hjärtan. ■ **CP**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM9* 9/10

■ DAGENS BETYG
En kungligt bra titel som vi inte tänker sänka betyget på i första taget

9 AV 10

Kensei: Sacred Fist



■ UTGIVARE **Konami**
■ CIRKAPRIS: **149:-**

Ser vi kanske en skugga av *Tekken* i det här spelet? Nej, man kan inte jämföra de båda titlarna med varandra, för djupet som vi hittar här är unikt, och inget man har kopierat från något annat spel i genren.

För de som ändå vill jämföra spelet med *Tekken*, kan vi kontra med att man i *Kensei* använder äkta 3D.

Fördelen med detta är att du kan smyga bakom din motståndare och överraska denne. Vi ser intelligens och väl genomtänkt spelbarhet, och det är inte så vanligt i den här genren. ■ **CP**

PlayStation Magasinet BETYG I *PSM14* 9/10

■ DAGENS BETYG
Det enda vi saknar är den snygga ytan som återfinns i till exempel *Tekken*.

8 AV 10

MÅNADENS CD

PSM-MÄSTERSKAPEN

I förra numret så berättade vi om den akuta bristen på spelbara demon som råder just nu. Vi lovade också att försöka göra det bästa av situationen. På denna månads demo-CD hittar du repriser på efterfrågade klassiker och du har även chansen att vinna fullversionerna av vissa av dessa spel.

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert, beskriv vilka problem du har och skicka den till oss. Uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig". OBS! Tänk på att vi inte lagerhåller gamla skivor, så skicka tillbaka din trasiga skiva OMEDELBART!

VAD ÄR NU DETTA?

Svenska PlayStation-Magasinet ger dig chansen att vinna spel och samtidigt visa Sverige vilken konsolkung du är. Klara av vår utmaningen och du har chansen att bli omnämd som toppspelare i tidningen!

SÅ GÅR DET TILL:

Vi ger er läsare ett gäng utmaningar, och er uppgift blir att klara dessa och skicka oss bevis på att ni verkligen har klarat tävlingsmomenten. Vinnaren får ett PSone-spel och självklart, ära och berömmelse i tidningen.

REGLERNA

Reglerna är simpla som attan: utmaningen måste såklart vara avklarad, mer information finns på efterföljande sidor. Man måste också dokumentera sina lyckade bedrifter med antingen fotografi eller video. Det är helt OK att klara mer än en utmaning, men var då noga med att fylla i formuläret rätt när du skickar in det.

FOTOBEVIS

Rikta din kamera mot TV-skärmen och ta en tydlig bild där man ser hela skärmen. Oftast blir bilden bäst om du stänger av kamerans blixt, och drar för gardinen eller drar ner persiennen i rummet du befinner dig i. Ett annat bra tips är också att du använder dig av en snabb film, till exempel 200 eller 400 ASA.

VIDEOBEVIS

1. **Ta kabeln som går mellan din TV och din PSone, och koppla in kabeln som vanligtvis går från TV:n in i din video.**
2. **Se till att din video är kopplad till TV:n. Detta kan du testa genom att sätta i en videokassett och spela upp den.**
3. **Sätt på din PSone.**
4. **Leta efter din PSone-kanal på videon och spara den inställningen.**
5. **Sätt igång att spela och klara av vald utmaning.**
6. **När resultatskärmen visas sätter du i ett videoband i videon och trycker på inspelning (spela in cirka 10 sekunder).**
7. **Repetera steg 5 och 6 för de övriga utmaningar som du vill spela in och skicka till oss.**
8. **Spola tillbaka videobandet till början. Detta är MYCKET viktigt!**

ANMÄLNINGSKUPONG

Jag är en riktig toppspelare och jag vill delta i PSM-mästerskapen. Jag har spelat följande demon och har klarat av utmaningen.

[ ] METAL GEAR SOLID [ ] PIPE MANIA 3D

[ ] WWF SMACKDOWN [ ] LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Namn .....

Adress .....

.....

Jag har bifogat [ ] video [ ] fotografi

Skicka denna kupong tillsammans med ditt foto- eller videobevis till Svenska PlayStation-Magasinet, 112 85 Stockholm. Märk kuvertet "PSM-Mästerskapen". Om du inte vill klippa i tidningen så kan du skicka en fotostatkopia av kupongen. Sista anmälningsdag är 12 juli 2001. Skicka ett frankerat kuvert med din adress om du vill ha din kassett eller ditt foto i retur. Vinnarna publiceras i nummer 45. PSM3

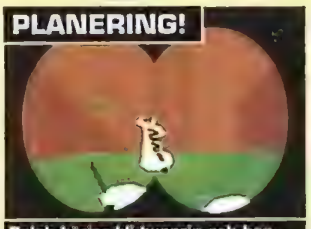
Sheep Dog 'N' Wolf

FÖRMODLIGEN DET ROLIGASTE SPELET TILL PSONE JUST NU...

Här har vi ett av de mest originella spel till PlayStation på mycket länge, och ni kanske rynkar på näsan åt det för att det anses vara simpelt som de flesta spel som ser ut på detta sätt, men ge det en chans! Det gäller att vara klurig och använda de små grå för att komma någon vart i spelet, och det är precis vad du ska få göra om du vill vinna tävlingen. Det må låta simpelt att locka till sig får med hjälp av sallad och smyga runt flocken och akta sig för hunden som vaktar fåren, men ack så man misstar sig!

På CD:n får du spela en träningsbana och sedan den första "riktiga" banan där du gör dig bekant med Ralph, varg och tillika huvudperson i dramat. Ralph är hungrig och ska försöka sig på att sno några små läckra fårtackor från flocken som Sam, fårhunden vaktar. Som sagt, det låter kanske inte alltför svårt, men så fort Sam får syn på Ralph, så är det kört. Ralph får alltså använda all sin list och smyga bakom ryggen på Sam om det ska bli någon middag. På träningsbanan får du det mesta förklarat för dig, och det är ankan Daffy och en annan gammal bekant, Hjulben hjälper dig med spelets grundläggande kontroller. Om man känner igen de tecknade figurerna så får man lite hjälp av det, men det är inget krav att man är bekant med dem sedan tidigare.

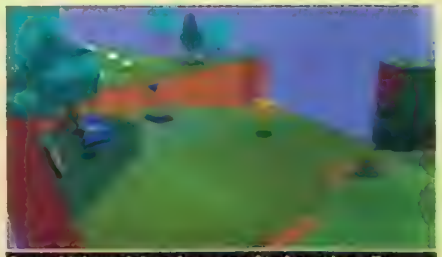
På den första banan ska du (Ralph) få ett av fåren över en hängbro, men dessvärre så kan bron inte bära mer än en åt gången, så här har du ditt första problem som du måste lösa. Kom ihåg att du kan ta hjälp av Porky om du kör fast.



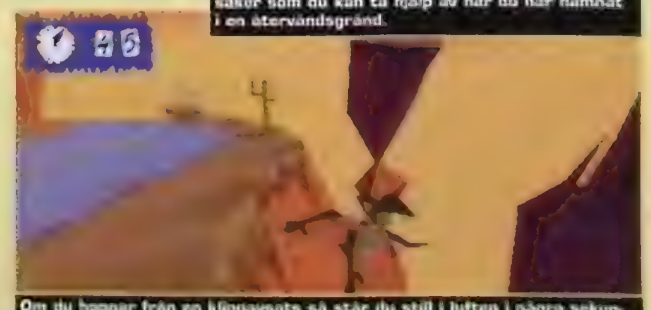
Ralph börjar bli hungrig och han letar efter krubb. Lite längre bort får han syn på Sam och ett mört, saftigt får.

Hans första försök misslyckas när han missbedömer en bomb som han tänt på.

SEGER! Men hur han ska lyckas försvinna spårlöst från platsen är ett annat problem. Hjälp honom, är du bussig.



Inga hjälpmedel verkar vara för komstiga eller skrymmande, för här finns en hel del skumma saker som du kan ta hjälp av när du har hamnat i en återvändsgränd.



Om du hoppar från en klippavsats så står du still i luften i några sekunder innan du faller handlöst ner i avgrunden.

Kontroller

↑←→↓	Styr Ralph
□	Hoppa
○	Spring
⊗	Använd föremål
△	Förstapersonsvy
L1	Smyg
L2	Föremålslista
R1 R2	Kamera

Hjälp Solid Snake genom de första fyra banorna av spelet: hamnen, helikopterplattan, tankhangaren och cellen.

Smyg dig runt på alla olika banor, och gör dig av med alla icke önskvärda personer som dyker upp.

Rädda DARPA-chefen från den gisslansituation som han befinner sig i, och rädda samtidigt världen...

VINN

Snake's första äventyr och ett av de finaste ögonblicken i PlayStations historia.

Metal Gear Solid

Denna utmaning sponsras av gameplay

SPELA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE!

Metal Gear Solid är inget vanligt spel, och eftersom det inte är något vanligt spel så kan man säga att det krävs lite mer än vanligt av dig som spelare att klara utmaningen. Det som vi gillar med spelet är att man inte bara kan kuta igenom banorna som en annan galning, utan man måste iaktta försiktighet och framför allt vara så tyst som möjligt så att vakterna inte upptäcker dig. Om de skulle höra eller se dig så är du ute på rysligt tunn is. De här killarna är inga svärmorsdrömmar direkt.

Använd radarn som du hittar i det övre högra hörnet, och kolla omgivningarna. Radarn visar också om dina finder har fått syn på dig. Du kan spela i första eller tredjepersonsvy det är helt valfritt.

Snake kan pressa sig mot väggen när patrullerna kommer så att han syns mindre, tryck ◎ om du vill ha deras uppmärksamhet. På den första banan bör du använda detta kommando för att locka en vakt till gaffeltrucken (överst till vänster på banan), så att du kan springa mot honom från ett annat håll och döda honom. Ett ypperligt sätt att öva upp sina färdigheter.

På banan med helikopterplattan så får Snake en skön arsenal som toppas av ett Socom-gevär som han hittar bakpå en lastbil. En sak som är bra att ha i åtanke, är att du kan skjuta folk som inte syns på skärmen. Kolla bara på radarn så ser du vilka som finns i närheten, men ännu inte syns.

■ **Kontroller**

↑←→↑	Styr Snake
△	Förstapersonsvy
⊗	Ducka/kravla dig fram
□	Kasta
◎	Attackera
R1	Föremålslista
R2	Få tillgång till Codec Phone

Det tar ett tag att lära sig alla drag i spelet. Det är det som är det roliga i spelet, att prova vad som passar bäst för olika situationer. *Metal Gear Solid* blir på så sätt roligt att spela om och om igen.

Den här vakten kommer inte att leva länge till. Han står mitt för Snake's Nikita-missil. Sorry grabben.

Snake kan krypa in i schakten som utgör utmärkta gömställen för vår hjälte.

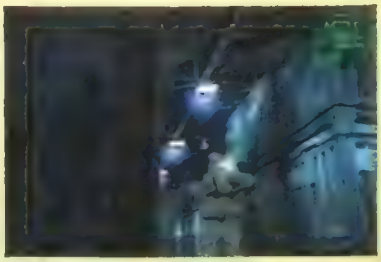
Med IR-brillorna kan Snake se kameror och fiendens kroppar i becksvart mörker.

Här poserar Snake för kameran. Säg omelett!

DET FINA i KRÅKSÅNGEN

Vi hjälper dig en bit på vägen...

Snake kommer upp ur vattnet och är genomblöt, såklart. Om han springer vidare för tidigt så lämnar han spår efter sig, så stå du och ta det lugnt en stund innan du fortsätter.


Den här stackars vitklädda killen kommer snart att bli attackerad och han anar ännu inte oråd. Vänta tills han har vänt ryggen åt dig innan du rusar fram. Då är det bara att knata fram till honom och vrida nacken av honom. Skynda dig därifrån innan hans polare upptäcker dig.

Bakom gaffeltrucken kan du gömma dig för vakterna som står i närheten. Om du skulle bli uträkad på att vänta in vakten som du ska ha ihjäl så kan du alltid knacka lite lätt på gaffeltrucken så att han hör dig och kommer farande.

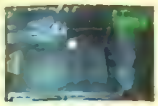
Här har du din flyktväg. Smyg längs väggen och ta en tur till de högre regionerna. Enkelt va?!

TIPS & TRICKS

PÅ MÅNADENS CD FINNS MER ATT GÖRA ÄN I DE FLESTA VANLIGA SPEL. VI HJÄLPER DIG EN BIT PÅ VÄGEN, MEN ANVÄND BARA VÅRA TIPS OM DU VERKLIGEN INTE KAN KOMMA VIDARE PÅ EGET BEVÅG.

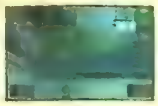
HELIKOPTERPLATTAN

Här finns en hel del säkerhetslampor som omringar området, men för att få tag på granaterna som ligger mitt på plattan, så måste du ta dig förbi säkerhetsanordningarna.



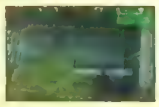
ÖDELÄGGELSE

Använd granaterna för att för att förstöra säkerhetsanordningarna i förvaringsutrymmet på Heliport-banan. Här inne finns nämligen fiera roliga granater som du kan laja med.



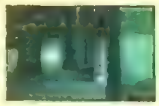
EN LITEN LÅDDA

Ta dig in i tankhangaren genom ventilationstrumman på övervåningen. Gå ut till vänster där du hittar en kartong. Använd denna att gömma dig i när du smyger dig fram.



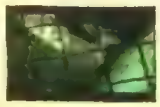
GLAJJOR

Gå vidare till plattfomen till höger under övervakningskameran och in genom den öppna dörren. Förstör kameran med en granat och ta dig vidare in till rummet där du hittar IR-glasögonen.



FJÄRRBOMBA

Ner för trapporna i den bakre delen av rummet (motsatta sidan från hissarna sett) finns en låda med C-4 (sprängmedel som du detonerar med hjälp av en fjärrkontroll). Jättekul om du lyckas sätta fast lite av detta på ryggen på någon vakt.



BEFRIA MERYL

Ta hissen och kryp in i ventilationstrumman för att komma till cellen. När du kryper igenom trumman så får du se en bild på Meryl när hon tränar. Om du nu kryper ut ur trumman, så ändrar hon träningssätt. Gör om detta tre gånger så tränar hon till slut i bara underkläderna.

UTMANINGEN Spela och vinn ära och berömmelse

UTMANINGEN

I just den här demon finns ett extra vapen gömt, Nikita, som är ett av de mest kraftfulla vapnen i spelet. För att förkara det på enklast möjliga sätt så kan man kort och gott säga att det är en fjärrstyrd raketskjutare. Om du får tag på den här reckaren så är det morsning och ajöken för dina fiender som är ute efter dig.

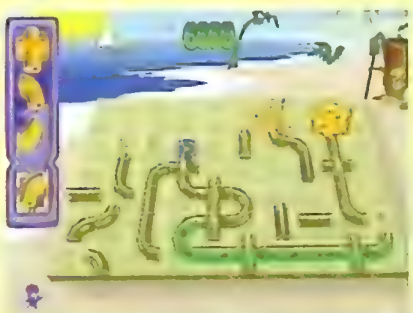
BEVISET

Var hittar man den här skönheten då? Vi ska inte förstöra det roliga i utmaningen för er, utan det är precis det vi vill att ni ska ta reda på åt oss: var finns vapnet? Det första rätta svaret som kommer hit till *PSM* belönas rikligt. Allt vi beöver är en bild på Snake med vapnet i sin ägo.

PRISET

Åran och toppspelet *Metal Gear Solid* till PSone.

Vi går tillbaka till hur saker och ting sköttes på den gamla goda tiden, för det är vissa saker som trots allt var bättre förr.



Laget blir lätt lite pressat eftersom det sprutar stora mängder vatten från rörändarna.

Plötsligt blir situationen ohållbar och nu är goda råd dyra om du inte vill bli dränkt.

Tricket är att förutsäga hur du vill att ditt nästa drag ska bli innan det är försent.

VINN! Pipe Mania 3D

SPELA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE!

Ett riktigt klurigt spel för alla som har tröttnat på gamla hederliga *Tetris*. Här handlar det om att lägga rör på ett så bra sätt som möjligt. Inte det lättaste, men riktigt roligt.

Det är precis som i de flesta av de här pusselspelen att det gäller att hålla igång spelet så länge som möjligt utan att rutan blir full.

Spelet är egentligen en rip off från Amiga-spelet som kom på tidigt 90-tal där man skulle sätta ihop rör som skulle leda vatten. Kanske inte låter som det absolut roligaste spelet i världshistorien, men det är riktigt pilligt och skoj att spela en stund.

■ **Kontroller**

↑←→↑ Flytta rören
⊗ Placera rören
△ Öka hastigheten

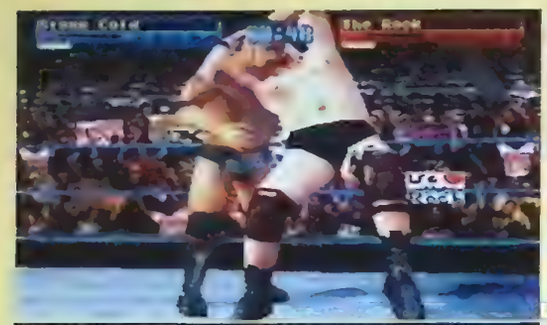
TIPS & TRICKS

OM DU INTE ANVÄNDER DIG AV DET HÄR TRICKET SÅ KAN DET MYCKET VÄL SLUTA MED ATT DU DRUNKNAR ILLA KVICKT OM DU INTE ÄR ETT RIKTIGT PROFFS.

Om du hittar rörbitar som passar bättre på ett ställe än det rör som redan sitter där, så ska du definitivt ersätta det med den rörbit som passar bättre. Du har i regel relativt bra tid på dig, så ta det lilla lugna så går allt mycket bättre än om du stressar fram ett resultat.

UTMANINGEN Spela och vinn ära och berömmelse

UTMANINGEN Få högst möjliga poäng på våra två demonivåer.
BEVISET Skicka en bild på ditt resultat så får vi se hur långt det tar dig.
PRISET Åran och spelet *Pipe Mania 3D* till PSone.



Här ser du en av alla coola grepp som man kan ta till i *Smackdown*.

Att slänga motståndaren mot linorna som omgärdar ringen kan fungera förvånansvärt bra.

Använd dina specialrörelser för att paralysera de icke önskvärda i ringen. Det är du som bestämmer!

VINN

Kungen av Wrestlingspel

WWF Smackdown

SPELA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE!

Wrestling kan betyda så många olika saker på PlayStation. Det har vi märkt på de olika titlar som vi har fått ta del av under åren. Detta är dock ett av de bättre tillskotten, och vi är glada över att kunna utmana er i den här coola titeln. Här får man dessutom se vilken stor skillnad det kan vara mellan de olika brottarna, och det är inte fy skam. Det är svårt att jämföra till exempel Undertaker, Stone Cold och The Rock, för de är vitt skilda karaktärer.

Tricket man måste lyckas med för att klara spelet är att köra en Smackdown. Ställ din stackars motståndare framför dig och tryck L1.

Kontroller

↑←→↓	Styr din brottare
⊗	Hårda attacker
○	Irish wip
D-pad+ ○	Traditionella brottargrepp
□	Backa/counter move
△	Spring/klättra in i ringen
D-pad+△	Klättra linorna
D-pad+L1	Klättra ut ur ringen
↓+○	Pin
L1	Smackdown

TIPS & TRICKS

NÅGRA AV KARAKTÄRERNA HAR EN DEL SPECIALRÖRELSER SOM DU FÅR HÄR.

Undertakers Chokeslam: Lamslå din motståndare och tryck ↑ och ○
Rock Bottom: Lamslå din motståndare och tryck → och ○
The Stunner: Lamslå din motståndare och tryck ↑ och ○

The Undertaker och Stone Cold är båda hårda slagskämpar. Ta din motståndare och kasta honom mot ringhörnan och fortsätt att gå på honom med sparkar och slag. The Rock och Triple H är snabba, tekniska brottare. Deras stilar passar särskilt bra för gammal hederlig brottning och snygga kast. Använd överraskningsknep för att lyckas allra bäst. Mjuka upp dem med några sparkar och otäcka slag, för att sedan avsluta lite snyggt med en Smackdown.

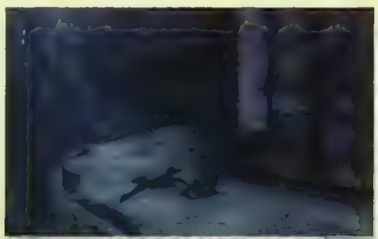
DET FINA i KRÅKSÅNGEN

Små tips som gör dig kung i ringen

UTMANINGEN Spela och vinn ära och berömmelse

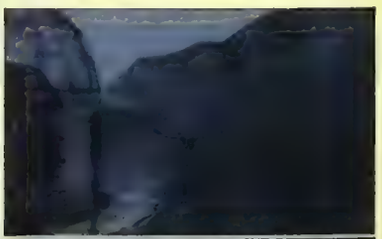
UTMANINGEN "Pinna" din motståndare inom två minuter.
BEVISET Ett fotografi. Din motståndare måste vara "pinnad" och timern måste synas tydligt.
PRISET Bäst tid vinner äran och spelet *WWF Smackdown*.

Här får du stifta bekantskap med den coolaste zombien någonsin



Det är riktigt kul att spela som Razeil trots att han kanske inte är den mest levnadsglade killen i världen.

Razeil kan ta hand om fienden på olika sätt. Han kan likaväl kasta dem i väggen som spetsa dem med sitt svärd.



Den här killen har många talanger, titta bara: han kan flyga också!

VINN

Soul Reaver: Legacy Of Kain

Denna utmaning sponsras av:

Gameshop.nu

SPELA OCH VINN SPEL, ÄRA OCH BERÖMMELSE!

På månadens CD får du tillgång till den första delen av den första banan i spelet där du börjar med att ta dig upp till grottan och på vägen gör du dig av med alla fulingar du möter.

Beroende på vilket vapen du håller i för tillfället, så gör attackknappen ◎ olika saker. PSM:s favorit är att lyfta upp en zombie och kasta honom över klippkanten.

Kontroller

↑←→↑	Styr Razeil
⊗	Spring/hoppa/grabba tag/glid
□	Attackera/actionknapp
○	Ta tillvara en själ
L1	Håll in för att gå eller autoface
R1	Rotera kameran åt höger
L2	Huka dig
R2	Rotera kameran åt vänster
L1+R1+D-pad	Titta
L1+○	Hoppa högt

TIPS & TRICKS

DET FINNS NÄSTAN ALLTID FLER ÄN ETT SÄTT ATT GÖRA SAKER PÅ HÄR I LIVET. HITTAR DU ETT SPJUT SÅ GÅR ALLT FORTARE. I ALLA FALL I *LEGACY OF KAIN*.

Alla fiender i spelet kan vara nog så svåra att ta itu med, men om du plockar upp ett spjut och håller inne attackknappen (□) så kan du bli av med de oönskade på under halva tiden. Vår unge hjälte Razeil får ännu en mumsig själ! Snacka om återvinning.

UTMANINGEN Spela och vinn ära och berömmelse

UTMANINGEN Ta dig igenom demon så fort du bara kan. Snabbast vinner.
BEVISET Videofilma din färd genom demon.
PRISET Äran och spelet *Legacy Of Kain: Soul Reaver*.

Eftersom en uppföljare är på gång så är det på tiden att du tar en titt på originalet

Twisted Metal

SPRÄNG,KROCKA OCH VAR GLAD!

Twisted Metal är en retroklassiker som är något så ovanligt som ett tvättäkta Shunt 'em up. Det enda det går ut på är egentligen att spränga de andra fordonen innan de gör samma sak med dig. I den här demon har du att välja mellan 12 olika fordon som också återfinns i fullversionen av spelet, och du ska köra dem på en häftig inomhusbana. Väl på banan kan du använda din kanon eller något annat roligt vapen att eliminera dina motståndare med. Om du har en polare som du är lite småsur på så kan du bjuda över honom och spränga honom i småbitar i tvåspelarläget.

Twisted Metal är ett enkelt spel med enkel taktik. Se bara upp för dina motståndare.

Och se för allt i världen till att spränga dem så fort du får tillfälle. Repetera detta på alla på banan.

Kontroller

⊡	Accelerera
⊙	Sakta ner/backa
△	Turbo
⊗	Slira/snabb vändning
L1 R1	Byt vapen
R2	Avfyra kanonen
L2	Avfyra ditt specialvapen

Video Galleriet

TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

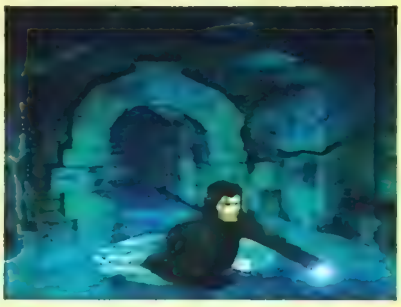
Black & White

UTGIVARE:	Midas Interactive
GENRE:	Strategi
DEMOTYP	Video

Har du haft en dröm om att vara aktad av en hel by? *Black & White* låter dig leka gud för ett litet tag, när du får möjlighet att skapa de mest hårresande monster man kan tänka sig. Det är helt och hållet ditt val om du vill vara en snäll eller en ond gud.

Alone In The Dark IV

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Skräckspel
DEMOTYP	Video



Otrolig atmosfär bildas med hjälp av cool belysning och sjukt snygga bakgrunder med tokmycket detaljer. Skräckinjagande monster och mer skrämmande inslag än i *Scream*-filmerna gör det här spelet till en riktigt åtråvärd titel. Se och njut (om du törs), och läs vår recension på sidan 56.

Mort The Chicken

UTGIVARE:	3DO
GENRE:	3D-plattformsspel
DEMOTYP	Video

Mort lever livet som en berömd TV-celebritet när plötsligt en massa UFO:n invaderar hans studio och kidnappar alla höns som sitter i publiken. Mort har 16 färggranna banor att strosa omkring på och rädda alla de små pullorna, och vi kan bara önska honom lycka till.

Final Fantasy IX

UTGIVARE:	Squaresoft
GENRE:	RPG
DEMOTYP	Video

Urmodern till alla RPG är tillbaka för ännu en version, och vi undrar om hjälten Zidane verkligen pallar med länge till, men förhoppningsvis orkar han med i alla fall den här titeln. Alla vet nog vad det handlar om i den här underbara serien som vi aldrig tröttnar på, så luta dig tillbaka och njut...

NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

(MED RESERVATION FÖR ÄNDRINGAR)

SPELBARA:

- Alone In The Dark IV
- Abe's Exoddus
- Asterix: Mega Madness
- Destruction Derby
- Medievil 2
- Music 2000
- TOCA 2 Touring Cars

FRÅN ETT ÄVENTYR DÄR DU RÄDDAR SJÄLAR TILL DET ULTIMATA TESTET AV HÖGTEKNOLOGISKT SPIONAGE. VI AVSLUTAR VÅR GUIDE TILL LARAS ÄVENTYR MED NIVÅ TRE OCH FYRA.

Tomb Raider Chronicles DEL 2

BANA 3: THE BLACK ISLE

GALGTRÄDET

● Spring och hoppa till den ljust färgade gången på andra sidan av dalens botten. Ta tag och rör dig åt vänster på nästa avsats. Hoppa in i grottan till höger och ta en hemlighet och en medicinlåda. Hoppa ner och gå längs dalens botten tillbaka till början.

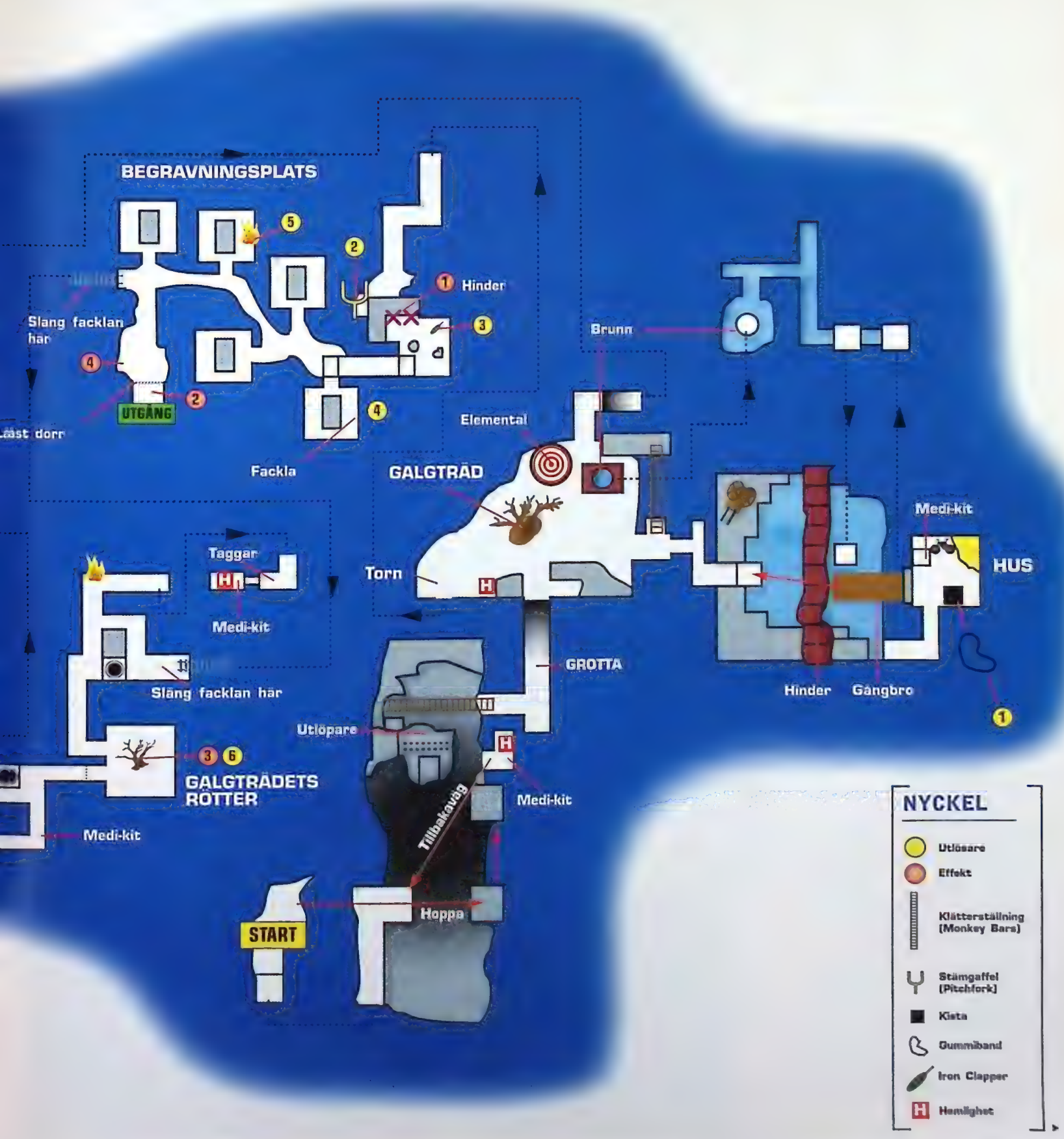
● Gå tillbaka till utlöparen vid grottan. Istället för att hoppa rakt ner tar du till höger och hoppar ner och tar tag i avsatsen nedanför och kryper genom pelaren. Gå till höger och använd klätterställningen för att nå grottan. Glid nerför rampen i grottan och landa vid ingången till galgträdet. Du möter liket vars hjärta du måste rädda från trädets rötter.

● Undvik Elementalen, gå till höger och svinga dig över till utkiksplatsen ovanför brunnen. Hoppa ner i vattnet och simma till huset. Gå längs gången och spring och hoppa upp på avsatsen till vänster. Kryp genom gapet och ta medicinlådan och gummibandet [1]. För att komma ut hoppar du ner i vattnet och tar dig tillbaka till gången. Spring och hoppa över hindret till andra sidan av sjön. Gå upp ur vattnet och följ vägen tillbaka till galgträdet.

● Hitta grottan med rampen där du först kom in i området. Hoppa och ta tag i den sluttande avsatsen ovanför ingången och rör dig så långt åt vänster du kan. Klättra sedan till avsatsen och slå en volt bakåt och upp på den fyrkantiga pelaren bakom för att ta en hemlighet. Kryp under tornet och följ stigen för att få en stämgaffel [2]. Kombinera den med gummibandet för att skapa en katapult och skjut den genom barriären för att få loss klockorna.

● Ta järnkastanjetten [3] och fortsätt till gravhögsområdet. Hitta en fackla i den första kistan till vänster [4] och tänd den i den andra kistan till höger [5]. På din vänstra sida går du uppför sluttningen som leder till två dörrar och hittar sedan det närliggande hålet med stegen. Kasta facklan ner i schaktet och klättra ner. Spring fram över det ostadiga golvet, ta till höger och sedan höger igen nerför sluttningen. Gå med ⊡ genom taggarna innan du kryper för att hämta en medicinlåda och en hemlighet. Gå tillbaka uppför sluttningen och upp ovanför hålan och sedan till rummet med rötterna från galgträdet. Bränn rötterna med facklan för att ta hjärtat [6].

● Följ dina fotspår tillbaka till gravhögen. Gå uppför sluttningen till de två dörrarna och sätt in hjärtat i håligheten mellan dem. En av dörrarna öppnas. Använd kastanjetten för att skrämma bort andarna och gå snabbt in genom den öppnade dörren. Hoppa ner, kryp och klättra. Fortsätt över bron, ta medicinlådan och klättra sedan upp genom grottan tills du når kapellet vid slutet av banan.


BEGRAVNINGSPLATS
5
2
1 Hinder
3
Slang facklan här
4
2
UTGÅNG
Låst dörr
4
Fackla
Elemental
GALGTRÄD
Brunn
Medi-kit
HUS
Taggar
H
Torn
H
Medi-kit
GROTTA
Slang facklan här
Hinder
Gångbro
1
Utlöpare
H
3 6
GALGTRÄDETS RÖTTER
Medi-kit
Tillbakaväg
Medi-kit
Hoppa
START
NYCKEL
Utlösare
Effekt
Klätterställning (Monkey Bars)
Stämgaffel (Pitchfork)
Kista
Gummiband
Iron Clapper
H
Hemlighet

NYCKEL

- Utlösare
- Effekt
- Spak
- Tryckknapp
- Skål (Font)
- Urna (Bone Dust Urn)
- Hinder
- H Hemlighet

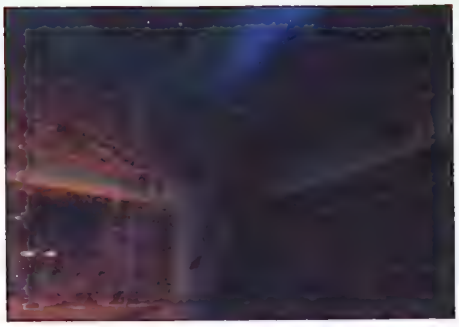
LABYRINTEN

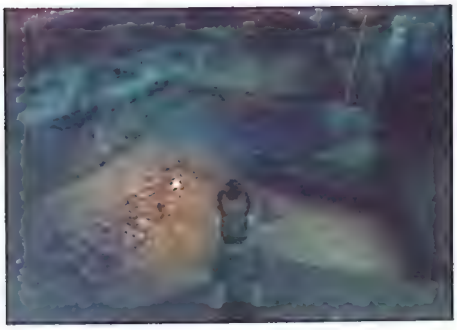
● Hitta munkens spöke nära fällgallret och putta stenblocken [1] längst bort i kapellet i följande ordning: mitten, vänster, höger. Undvik skeletten, ta dig fram till den nya öppningen och ta medicinlådan och urnan med benstoft. Gå sedan tillbaka till kapellet för att hälla stoftet i skålen [2]. En ny dörr öppnas – gå genom den. Innan du glider nerför sluttningen till vänster drar du i spaken [3] för att få en hemlighet och en medicinlåda i rummet där stoftet finns.

● Glid sedan nerför sluttningen, häng tag i kanten av hålet och hoppa ner för att landa i vattnet (trappa A). Gå ut, kolla in munken och gå sedan genom schaktets första utgång för att nå bottenvåningen i tornkammaren. För att ta en hemlighet springer och hoppar du för att ta tag i avsatsen till vänster, rundar hörnet för att klättra upp och hoppar sedan till gången som leder till hemligheten.

● Gå tillbaka till kammarens ingång, gå in i tornet och dra i spaken [4]. Då snurrar tornet motsols för att länka ihop gången med trappa B. Gå upp till den första våningen i tornkammaren. Ignorera spaken och gå till trappa C där du kan krypa till en medicinlåda. Gå sedan uppför trapporna till tornets andra våning och ta fabelboken [5] innan du hoppar till kammarens utgång.

● Ta en medicinlåda vid foten av trappa D. Gå sedan upp till den trasiga trappan med hjälp av feernas ljus, men stanna först halvvägs för att ta en hemlighet. Glid sedan nerför sluttningen och undvik varulven längst ner. Fortsätt att följa ljuset från feerna, medan du undviker fallgroparna, tills du når sluttningen till ett rum med en medicinlåda och en kista. Gå ut för att möta fader Dunstan.





DEN GAMLA KVARNEN

● Innan du tar till vänster genom grottorna ska du kolla in Full Motion Video-sekvensen med ryttaren. Ta dig över hålet och gå till höger, till området med repen, vid vägförgreningen. Ignorera stenkastarna, ta repet och svinga dig till avsatsen för att ta en släckt fackla [1]. Hoppa ner för att komma ut ur detta område.

● Gå tillbaka till vägförgreningen och fortsätt till slutet för att hitta en medicinlåda innan du tänder facklan [2]. Gå tillbaka till området med repen och släng facklan mot stenkastarnas avsats för att få dem att sluta attackera. Hoppa till repet igen, svinga dig över till fällgallret och ta en provisorisk kofot [3]. Gå tillbaka till repet och hoppa till området mittemot ingången. Hoppa uppför den uppåtgående sluttningen för att nå en öppning i klippan.

● Kryp igenom, rör dig åt vänster ovanför stenkastarna, dra dig upp och kryp. Följ denna stig till ett kritblock och använd kofoten för att bända bort en bit [4]. Gå tillbaka till området med repen och följ dina fotsteg tillbaka till ryttarens område. Använd kritan för att komma vidare.

● Ta dig nerför sluttningen till ryttarens hus. Gå förbi det och mellan de två byggnaderna. Hoppa över strömmen för att komma till väderkvarnsområdet. Gå in i den första grottan till vänster för att ta en hemlighet och en medicinlåda. Dyk sedan ner i vattnet som omringar väderkvarnen och simma ner till hålan längst ner för att stjäla vattenvålnadens mynt [5]. Använd myntet för att lura in honom i buren.

● Gå tillbaka till området som tidigare vaktades av vålnaden och simma upp och in i kvarnen. Gå uppför trapporna, dra i hjulspaken [6] tre gånger för att öppna dörren och hoppa snabbt till den snurrande pålen. Hoppa sedan snabbt över till plattformen vid dörren som stängs och sidohoppa in framför den. Kryp genom, klättra upp ovanför sluttningen och hoppa för att ta tag i omkopplaren [7] och stänga ner väderkvarnen. Glid nerför sluttningen och gå tillbaka till ryttarens hus.

● Gå till den bortre sidan, vada genom strömmen och gå upp via plattformen till vänster. Klättra och kryp tills du når utkiksplatsen ovanför huset. Använd de platta sektionerna för att nå vattenkvarnen [8] och kryp och rulla för att dra i spaken.

NYCKEL

- Utlösare
- Effekt
- Spak
- Vålnadens mynt
- Bur (Cage)
- Rep (Swing Rope)
- Tryckknapp
- Hemlighet
- Hinder
- Snurrande påle

BANA 4: TOWER BLOCK

13:E VÅNINGEN

● Gå till vänster, skjut på ventilen för att få en medicinlåda och kryp vidare längs passagen. Undvik lasern vid förgreningen, gå till höger och ta en till medicinlåda och hoppa sedan över stupet med laserfällan. Kryp åt höger och hoppa in i rummet på vänster sida. Sök igenom hyllorna efter ammunition, en medicinlåda och hammaren [1] innan du återanvänder ventilen för att nå den tidigare förgreningen. Gå till höger, skjut gallret och kryp till nästa område med en laserstråle. Hoppa ner, med bra tajming, och ducka direkt för att undvika lasern. Kryp till rummet i slutet av passagen, ta en hemlighet och återvänd till början av banan.

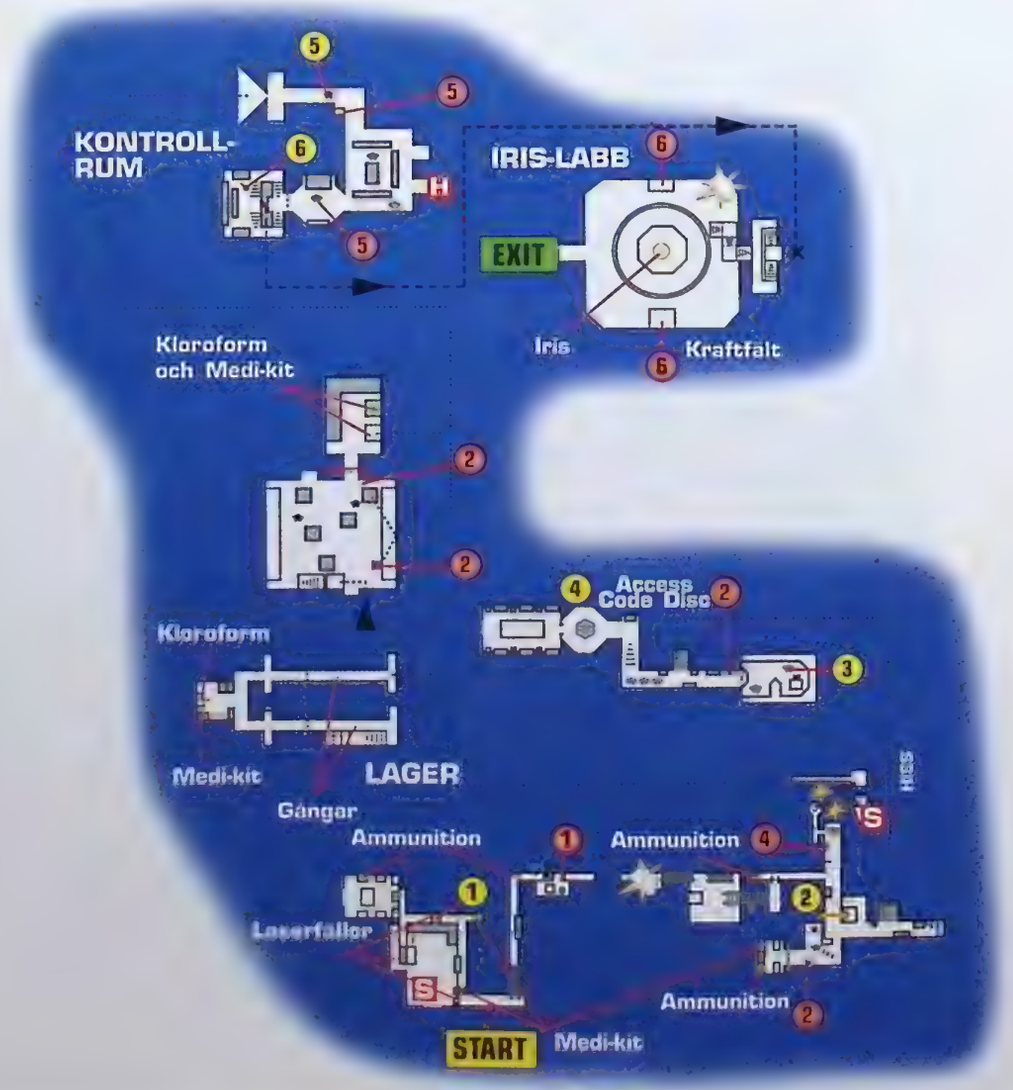
● Därifrån går du till höger för att mötas av två laserstrålar. Hoppa över den första när den kommer emot dig och ducka sedan på en gång för att krypa i säkerhet. När lasern försvunnit ställer du dig upp vid stegen och börjar klättra – du kommer då se stenen Isis genom fönstret på din högra sida. Ta lite ammunition och använd sedan hammaren på låset.

● Hoppa ner genom ett trasigt galler och spring genom nästa exploderande korridor. Ta en medicinlåda, klättra uppför stegen och plocka åt dig lite ammunition från alkoven i nästa rum. Klättra uppför den mittersta stegen, medan du undviker lasern, och skjut den trasiga panelen till vänster ovanför dig. Klättra in, kryp efter lite ammunition till vänster, vänd om och välj Rapid Fire på ditt HK Rifle. Spring ut och skjut vakten med det automatiska vapnet. Skjut ventilen vid drinkmaskinen och kryp genom en liten ventil till höger för att smyga upp till vakten och stjäla hans High Security Access Card [2]. Använd det på den närliggande dörren och leta igenom hyllorna efter ammunition. Ta sedan hissen.

● Likvidera vakterna och vänta på att en tredje kommer runt hörnet. Använd kortet för att öppna den trekantsformade dörren. Ignorera vetenskapsmännen och tryck in knappen nära displayen [3]. Avfyra inget vapen här inne, eftersom du då automatiskt blir nedskjuten. Gå i motsatt riktning och in i rummet ovanför Iris, som finns runt hörnet. Gå in i nästa rum, öppna cellen till vänster och ta en Access Code Disk [4] innan du återvänder till hissen och fortsätter förbi den sovande vakten.

● Stoppa in Access Code Disk i konsolen för att öppna ventilen. Gå in i det explosiva schaktet, undvik explosionerna och spring och hoppa till stången. Glid ner, kryp och använd sedan gången för att nå alkoven för lagerhållning längs bort i rummet. Ta en tygbit (cloth) och en medicinlåda. Gå över den andra gången och spring ner för sluttningen till bottenvåningen, där du måste konfrontera två metallklädda snubbar. Gå in i experimentrummet med hjälp av ditt Access Card och ta kloroform och medicinlådor (två stycken) medan insekter angriper dina fötter. Gå ut ur rummet och öppna glasdörren på din vänstra sida med hjälp av ditt Access Card. Skjut en armerad fiende och ta sedan ammunitionen och Iris Lab Disk [5], som han tappar. Använd stegen för att nå Irislaboratoriets förrum. Skjut snabbt vakten i korridoren och spring runt fönstersektionen. Ta hemligheten i den andra alkoven till vänster.

● Tvinga vetenskapsmannen att hjälpa Lara komma in i Irislaboratoriet. Gå uppför trapporna, in i kontrollrummet och dra i omkopplaren för att temporärt stänga ner Iris försvar [6]. Spring och ta Iris och gå sedan ut ur labbet genom dörren mittemot.



FLYKTEN

● Ställ ditt HK-gevär i facket [1], öppna den andra lådan för att ta en medicinlåda och gå sedan genom väntområdet. Använd ditt IR Headset för att hitta laserbarriären. Ta ammunitionen, gå tillbaka och sedan till höger efter datakonsolen. Gå förbi vilorummets tangentbord och in i kontoren framför. Leta efter en medicinlåda, en tygbit och kloroform.

● Utforska de kvarvarande kontoren tills du når vakten i hörnet. Dränk in tygbiten med kloroform [2] för att söva ner vakten. Sök igenom de andra kontoren efter mer kloroform och ett Restroom Card [3]. Gå tillbaka till vilorummets tangentbord och skriv in kortnumret 8526. Ta medicinlådan från det mittersta båset på damtoaletten och gå in i ventilationssystemet via hålet i taket ovanför det första båset på herrtoan. Hoppa ner och ta tag två gånger för att nå det rödblinkande schaktet och hisschaktet.

● Vänd och klättra ner till alkoven allra längst ner till vänster för att ta en hemlighet. Hoppa till plattformen framför, klättra uppför kedjan och hoppa bakåt till plattformen med metallgallret. Spring, hoppa och ta tag i den horisontella stången och svinga dig från den till alkoven. Hoppa på den första hissen och öppna panelen för att komma in. Tryck på knappen och öppna dörrarna och smyg sedan till vänster medan du undviker vakten. Gå in i den andra hissen, sätt igång den och tryck sedan på omkopplaren för att stänga dörren efter Full Motion Video-sekvensen. Tryck på omkopplaren igen för att aktivera bromsarna.

● Gå ut genom hissens tak och klättra upp genom hisschaktet. Först hoppar du och tar tag i stången, sedan slänger du dig för att ta tag i metallplattformen och efter det klättrar du upp. När du når ventilen hoppar du bakåt från stegen till en plattform bakom. Spring, hoppa och ta tag i stången och kasta dig över till den bortre sidan av schaktet.

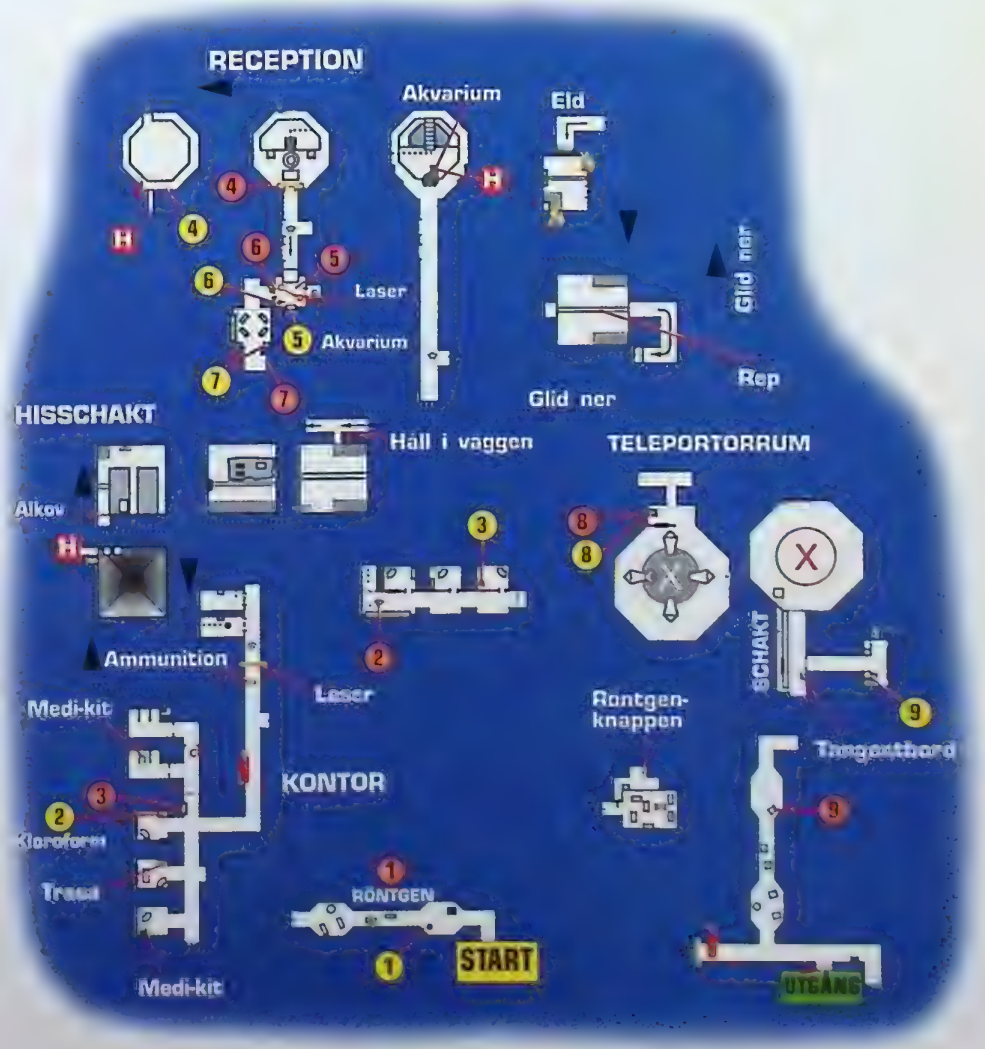
● Klättra in i hålet i väggen och glid nerför sluttningen in i ett brinnande rum. När du når ventilskyddet hoppar du för att ta tag i stången ovanför. Gunga på stången tills branden börjar lägga sig och volta sedan till den andra stången. När branden har lagt sig måste du kasta dig över till metallplattformen framför och på en gång hoppa bakåt för att ta tag i plattformen och hänga där i säkerhet. Ta sedan åt höger och klättra upp. Spring, hoppa och ta tag i den vänstra öppningen. Balansera sedan över till korridoren som leder till receptionsområdet – en krypskytt lurar där ovanför.

● Glid ner, kryp och spring sedan förbi vakten och vidare åt höger till akvariet. Påkalla vaktens uppmärksamhet så att han skjuter på akvariet och du kan gå in och ta en hemlighet. Fortsätt i valfri riktning för att nå rampen ovanför vattnet. Spring uppför rampen till nästa våning och cirkla tillbaka till dörren på motsatta sidan. Använd stängerna för att nå en plattform ovanför och ändra på omkopplaren för att få bort lasern [4].

● Ställ dig framför brandsläckaren och flytta dig medan krypskytten skjuter – explosionen får dig att hitta en hemlighet. Hoppa ner igen och gå genom den nyss öppnade korridoren. Stanna innan du går ner på lasergolvet och börja hoppa när en vakt skjuter bakifrån. Detta krossar det andra akvariet [5]. Du kan sedan gå ner på golvet och trycka in omkopplaren [6]. Använd den nyss öppnade dörren för att springa iväg till vänster och komma in i ett nytt rum medan dörren stängs bakom dig.

● Gå (□) för att trycka in omkopplarna [7]. Gå ut ur korridoren och åt höger till det första teleporterrummet. Gå ut till vänster så kommer du till ett rum med lådor. Klättra genom den trasiga takpannan och kolla in en röntgenbild av lådrummet. Öppna lådan kallad Safe Box, ta en Teleporter Disk och starta konsolen [8]. Använd sedan Iris på teleportern för att överföra till det andra teleporterrummet.

● För att gå ut letar du upp schaktet i golvet och använder ditt Zooming Headset för att observera den numeriska sekvens som matas in. Notera 1672 och hoppa ner för att snabbt slå in numret innan vakten kommer tillbaka. Gå till det sista röntgenrummet., tryck in omkopplaren [9] och kryp genom ventilen till vänster för att komma ut ungefär vid ditt HK-gevär. Ta det och spring, med en oduglig röntgenstråle, genom denna sektion och väntområdet. Skjut en brandsläckare på väggen för att komma ut.



NYCKEL

- Utlösare
- Effekt
- Spak
- Brandsläckare
- Damtoalett
- Herrtoalett
- Tryckknapp
- Hemlighet

AKTA DIG FÖR LASER

● På trappan skjuter du vakten till höger ovanför dig. Från platsen där han stod springer och hoppar du för att ta tag i nästa plattform. Gå upp för nästa trappa, och följ den försiktigt när den rasar. När den gör det hoppar du fram och klättrar ner för den rasade trappan och tar en hemlighet. Fortsätt sedan som förut. Hoppa över nästa gap, spring, hoppa och ta tag ovanför stupet efter och gå ner till mitten av den sista trappan. Hoppa därifrån till plattformen nära dörren och, när du landat, sparka på sprickan i väggen.

● Kryp genom det lilla utrymmet för att nå ett litet rum under den bevakade korridoren. Klättra genom det öppnade gallret och skjut vakten. Klättra upp på lådorna i hörnet för att få en gripklo och ammunition. Använd ditt IR Headset för att upptäcka lasern till höger – skjuter du på ventilhandtaget märker du dem. Gå med bra tajming förbi laserstrålarna och ta medicinlådan i det lilla rummet bortom det du är i. Gå sedan in i hissen.

● I träningsområdet går du genom den andra dörren, tar ammunition och trycker på omkopplaren [1] för att träna på några tavlor. Gör du detta tillräckligt snabbt får du tillträde till fler områden. Gå till den bortersta ändan av träningsområdets korridor och genom den öppna dörren till förrådsrummet. Ta en Grappling Gun [2] från bakom den gröna lasern och ammunitionen från kontrollpanelen som sitter på din högra sida när du går ut.

● Gå in i det gröna rummet, skjut vakten och klättra högt upp på lådorna. Skjut gripklon mot takets mitt och svinga dig till märkena på den motsatta väggen. Rör dig åt höger och klättra ut. Glid nerför schaktet och skjut de två vakterna. Återvänd till hissen och döda en till vakt innan du går tillbaka genom lasern. Gå sedan in genom det öppna gallret.

● Kryp tillbaka till platsen utanför trapporna, skjut gripklon på undersidan av gången i trappans mitt, svinga dig till andra sidan och glid nerför sluttningen när du landar. Tajma ett bra hopp över elden och ta tag i avsatsen. Dra dig upp och kryp in. När du kommer ut ur ventilen skjuter du vakten, tar den närliggande medicinlådan, ändrar på dörromkopplaren och använder hissen.

● I foajén skjuter du två angripare som firar sig ner från taket och använder repet för att svinga dig upp på lådorna mittemot Helipaddörren. Ett nytt bakhåll väntar där, så skjut en vakt i rummet bakom och en i passagen framför. Klättra till denna passage och ramla ner nära omkopplaren för att hitta en väg utan laser till höger under "H-stairs"-skylten. Ta till höger och kryp och klättra för att öppna ett galler.

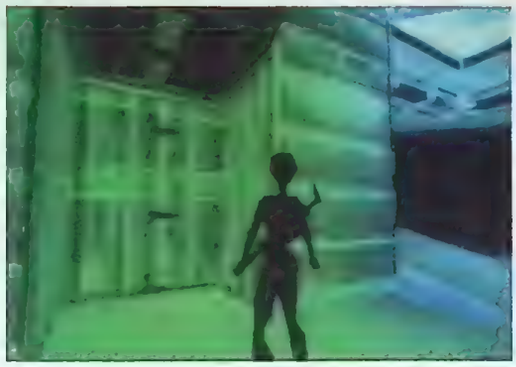
● Gå genom gallret så kommer du in i rummet med roboten. Hoppa ner på lådan med ammunition framför. Sväng till vänster, skjut på ett rött ventilhandtag och avrätta roboten. Spring och hoppa till sluttningen i hörnet längst till vänster. Håll nere ⓞ för att hoppa och hoppa tills du slutligen når sluttningens topp, där du vänder dig för att ta en gripklo på metallgallret. Skjut klon på mitten av taket och svinga dig sedan över det elektriska vattnet till dörren. Ta bort vattnet med omkopplaren [3], använd repet för att komma tillbaka till den första ventilen och klättra ner. Plocka upp robotens nyckelhalva och gå tillbaka upp för att sätta igång vattnet igen – det öppnar även utgången.

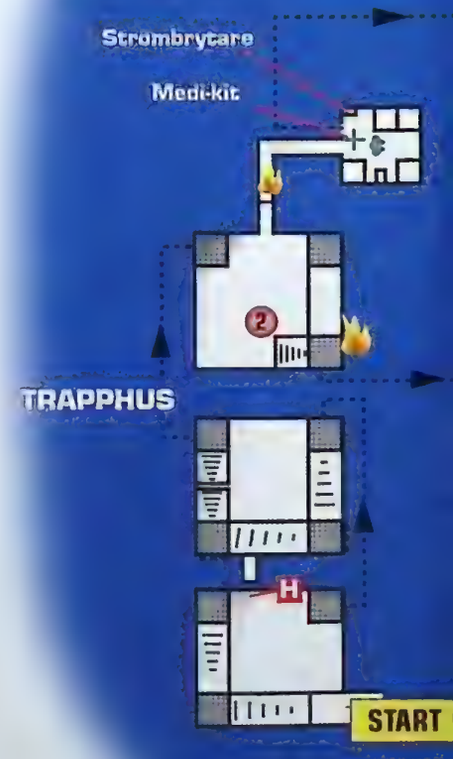
● Lämna rummet som det var när du kom in och gå sedan ner och kryp så upptäcker du att laserbarriären försvunnit. Spring vidare och förbered dig på att hoppa när en helikoptermissil raserar golvet under dig. Fortsätt springa och ta skydd i väntområdet, medan du undviker kulregnet från helikoptern. Spring bakom stången för att ducka och krypa. Tryck in omkopplaren [4] och återvänd till rummet i hörnet, där det nu finns en andra robot.

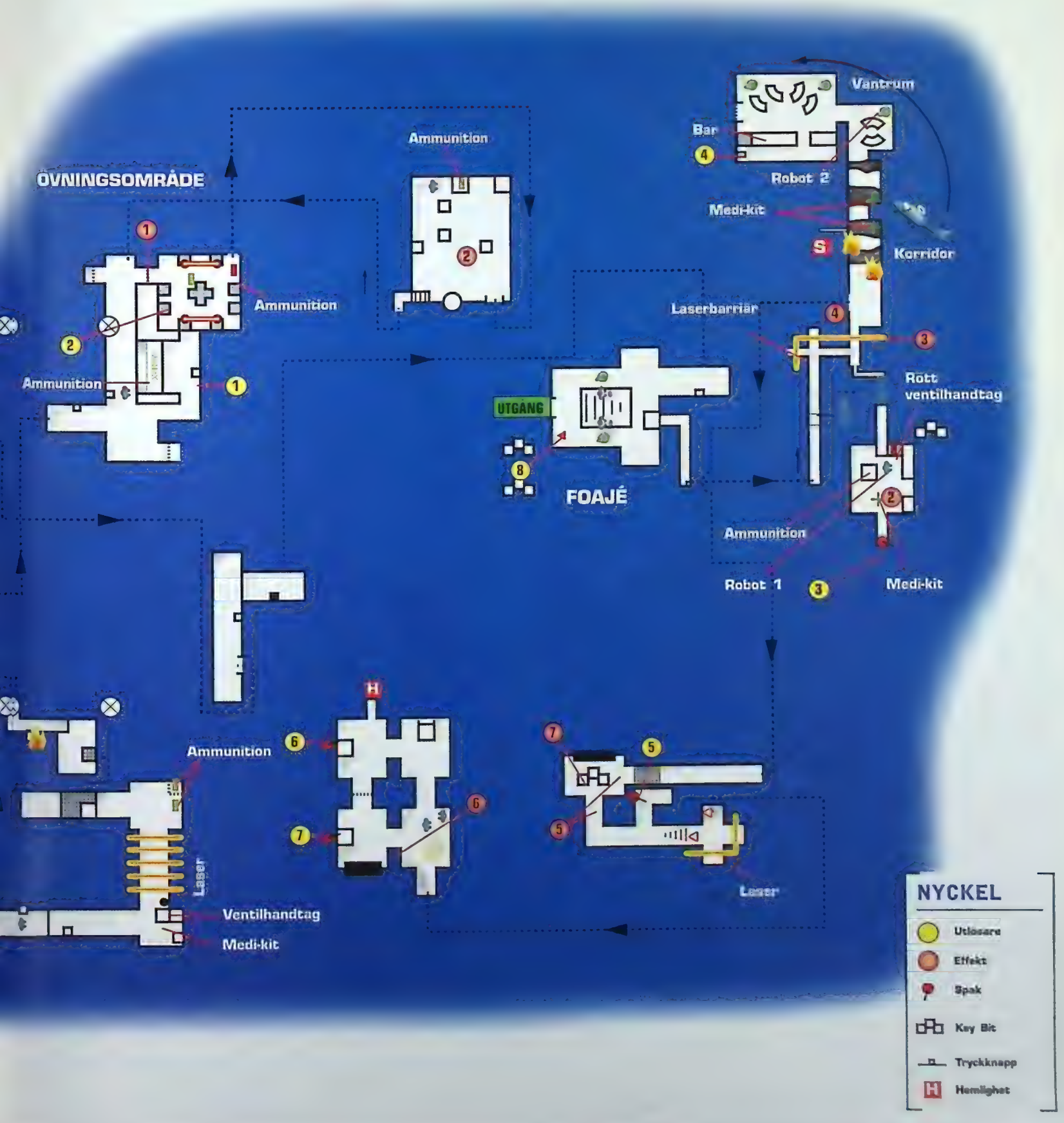
● Spring tillbaka längs den raserade korridoren, medan du hoppar över hålen (det finns en hemlighet och en medicinlåda där nere, om du känner dig modig), och ta dig till den första svängen till höger. Du förföljs av roboten och måste springa längs passagen, genom rummet i hörnet och sedan till vänster igen och stanna vid en omkopplare [5]. Ovanför denna finns ett galler som du kan titta genom och se roboten komma in i hörnsektionen – tryck på omkopplaren så fastnar han. Om du missar så laddar du om och gör samma sak igen. Gå genom det gasfyllda området som märkts med "danger". När Lara börjar få svårt att andas kryper du ner på golvet för att få luft och fortsätter. Gå rakt fram, tryck in omkopplaren [6] och ta sedan hemligheten i alkoven till höger.

● Gå tillbaka till det förra rummet för att döda två soldater som väntar. Gå till höger och sedan höger igen till nästa rum, där du kan se den fångade roboten. Tryck på omkopplaren [7] för att gasa honom. Han tappar den andra nyckelhalvan. Ställ tillbaka omkopplaren på sin gamla position och gå sedan tillbaka till hörnrummet. Öppna det med den närliggande omkopplaren och ta den sista nyckelhalvan. Kombinera nyckelhalvorna och gå tillbaka till Helipadfoajén via helikopterkorridoren. Ta till höger två gånger och kryp genom ventilen innan du använder din Helipad Access Key [8] för att klara spelet.

Bra gjort!






ÖVNINGSOMRÅDE
Ammunition
Ammunition
Ammunition
Vantrum
Bar
Robot 2
Medi-kit
Korridor
Laserbarriär
Rött ventilhandtag
UTGÅNG
FOAJÉ
Ammunition
Robot 1
Medi-kit
Ammunition
Laser
Ventilhandtag
Medi-kit
Laser
NYCKEL
Utlösare
Effekt
Spak
Key Bit
Tryckknapp
Hemlighet

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till! Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. E-post som innehåller bifogade filer åker direkt i papperskorgen.

SLUTDEBATTERAT

Tänkte en gång för alla få slut på den enligt mej onödiga "sätta-dit-alla-människor-som-äger-ett-bränt-spel-debatten". Piratkopieringen har funnits länge och kommer alltid att existera. Piratkopieringen har nu blivit mer lättillgänglig i och med det lätthanterliga cd-formatet. Piratkopieringen är inte bara ond, utan piratspelarna hade troligtvis Nintendo vunnit konsolkriget med sin mer teknisk avancerade konsol, Nintendo 64. Piratspelarna köper flest konsoler, och Sony tjänar storkovan på det, och därför förstår jag inte varför Ni ska tjata om den här saken. Tror Sony verkligen att varenda spel som är bränt skulle blivit köpt om piratkopieringen existerade? Spelföretagen förlorar inte så mycket pengar på piratkopieringen som Ni antyder, vilket tydligt speglas i att väldigt många PSone-spel fått en eller flera uppföljare.

Den moraliska aspekten är en helt annan sak, det är givetvis fel moraliskt sett att bränna spel. Men ser man det ur piraternas ögon förefaller det naturligt, billigare spel som fungerar minst lika bra som originalen. Eftersom spelen är billigare har de också råd med fler spel. Jag har flera gånger varit nära att köpa ett bränt spel, främst på grund av det lägre priset, men mitt samvete har sagt ifrån. Jag samlar på tv-spel och ett piratspel skulle "förstöra" samlingens värde med sin blotta närvaro. Det finns en speciell känsla i att spräcka upp plasten, ta ut den tryckta cd-skivan och sedan spela en timme eller två, samtidigt som ens ögon hela tiden sneglar i manualen, med ett roat leende på läpparna.

Jag skulle också vilja berömma den nye chefredaktören Andreas Frisk för att han lyssnar på läsarna, och ger de vad dom vill ha. Ett sådant trevligt bemötande är ovanligt ifrån en chefredaktör, som ofta får stämpeln som översittare, Tommy Rydling är ett av flera exempel i svensk och engelsk spelpress. Jag skulle också gärna se att den svenska redaktionen skrev mer eget material i tidningen.

Keep playing them 2D!

Migoryu

Hej Migoryu,

Vi låter din insändare sätta punkt för piratdebatten i Svenska PlayStation-Magasinet (till dess att det kommer en riktigt intressant eller korkad insändare). ;)

Låt nu "Migoryu" föregå med gott exempel och låt samvete och förnuft styra när det gäller spelinköp. Det kommer att löna sig i längden.

Jag tackar och bockar för den positiva kritiken. Jag delar dock inte din uppfattning om att vår kåre Tommy Rydling skulle vara någon slags översittare. Tommy gjorde ett mycket bra jobb under sin tid på tidningen.

Det är inte helt omöjligt att ni kommer att få läsa mer svenskproducerat material i Svenska PlayStation-Magasinet i framtiden. Den som lever får se!

Red.

XBOX VS. PS2

Först vill jag tacka PlayStation Magasinet för den nya fina och fräscha *Tomb Raider*-planschen jag fick (älskar den nya designen). Hur som helst är det dags för mina frågor.

❶ Kommer det att vara möjligt att köpa en begagnad PS2 till ett bra pris som 2000 - 3000 kr?

❷ Vad är det för skillnad mellan PS2 och Xbox (Kvalitet och priser)?

❸ Detta kanske ni inte vet men jag frågar ändå, hur många *Final Fantasy*-spel kommer det till PS2?

❹ Kommer det att vara möjligt att spela PC-spel på PS2?

Tack på förhand

Mvh

Big Daddy

Hej Big Daddy

❶ Det kommer att dröja ett tag innan priset för en begagnad PlayStation2 hamnar där. Det är överhuvudtaget svårt att säga hur andrahandsmarknaden för PlayStation2 kommer att se ut.

❷ Det finns inte riktigt utrymme för att gå in på närmare jämförelser. Här är några tekniska data.

Sony PlayStation2:
Pris: Cirka 4500 kronor
Processor: 300 Mhz Emotion Engine™
Minne: 32 Mb
Grafik: 150 Mhz Graphic Synthesizer™
Ljud: 48 kanaler

Microsoft Xbox:
Pris: Ej fastställt
Processor: 733 Mhz Intel
Minne: 64 Mb
Grafik: 250 Mhz nVidia
Ljud: 256 kanaler

Båda konsolerna spelar DVD-skivor och kommer att ha möjlighet till bredbandsuppkoppling. För mer information gå till www.se.scee.com och www.xbox.com.

❸ Just nu ser det ut som om det kommer minst tre *Final Fantasy*-spel till PlayStation2

❹ Nej.

Red.

SHOP?

Tja bäste Red.

Varför har ni bara två shopsidor i tidningen? Förr var det fyra stycken.

FF-fan

Hej FF-fan

PSM har aldrig haft några "shopsidor". Om det är någon annons du syftar på så bestämmer inte Svenska PlayStation-Magasinet hur många sidor annonsörena skall köpa.

Red.

DAWA

Jag är här för att säga några saker, för det första så gäller det vad "Dawa" sade i sitt brev om PlayStation2 i PSM 41, jag vill bara säga detta. Hur kan du tycka att PlayStation2 suger? Du har inte sett allt ännu! Tänk på PlayStations första år, det fanns bara 2D-plattforms spel med lite finslipad grafik och fler färger än Super Nintendo och Sega. De enda 3Dspelen som var bra 1995 och 1996 var bilspelen och fightingspelen. Men se på det nu, PlayStation är en av de mest sålda konsolerna på marknaden och spelen *Final Fantasy IX*, *Tekken 3* och *Ridge Racer* med mera är suveräna. Jämför dagens 32-bitars grafik mot förr i tiden. Jag vet, för jag har haft PlayStation i fem år och har cirka femtio spel och nu har jag PlayStation2 med *Dead Or Alive 2* och *SSX*. Tänk om det är samma sak med PlayStation2, att spelen bara blir bättre och bättre, ge konsolen en chans! Man kan dessutom se på DVD.

Ni andra som håller på och tjatar om att man skall kunna spela PlayStation2-spel på PlayStation, växa upp! Hur logiskt skulle det vara att spela ett 128-bitsspel på en 32-bitskonsol? Det går inte ihop! Och dessutom så är PSone inget annat en ett bärbart PlayStation, punkt slut.

Sandåsen

Hej Sandåsen

Ord och inga visor. Du har alldeles rätt, det tar ett tag innan det kommer riktigt bra spel till en ny konsol och att man skall vänta lite innan man avfärdar en konsol på grund av spelutbudet.

Att man inte kan spela PlayStation2-spel på PSone är ju inte heller något konstigt.

Om PSone kan kallas för en bärbar konsol kan man ju diskutera med tanke på att det behövs ganska dyra extratillbehör för att den skall bli helt mobil. Jag skulle hellre sitta med en Game Boy Advance än en PSone med batteripack och LCD-skärm på bussen.

Jag vet inte hur tydliga vi har varit med skillnaden på PlayStation och PSone. PSone är precis samma maskin som den gråa PlayStation-konsolen fast i ett mindre utförande och med snyggare design. PSone är hundra procent bakåtkompatibel, alla spel och tillbehör som finns till PlayStation passar också till PSone. Det skall dock tilläggas att alla tillbehör som kommer till PSone inte alltid passar till PlayStation.

När vi på Svenska PlayStation-Magasinet skriver att ett spel är till PSone så kan du självklart spela det på din gamla grå konsol också.

Är det någon läsare som har frågor kring kompabiliteten mellan Sonys konsoler, så tänk på att ingen fråga är för dum eller konstig.

Red.

ARTIKLAR PÅ LÖSVIKT

Bäste mottagare!

Jag skulle vilja bidra med följande tips för att ytterligare förbättra Er tidskrift, enligt nedanstående:

Varför inte erbjuda Era prenumeranter och trogna lösnummerköpare (jag är nämligen själv en av de sistnämnda) fotostatkopior på intressanta artiklar, recensioner etc av slutsålda nummer av tidskriften. Man skulle för enkelhetens skulle kunna tänka sig att ta kopior på samtliga sidor (som ett litet kompendium) för dem som önskar tidskriften (om än i svart/vitt) i dess helhet.

Hälsningar

Anders Andersson
(lösnummerköpare)

Hej Anders!

Det kan vara en idé. Problemet är att det tar mycket tid att administrera något sådant så vi skulle nog inte kunna erbjuda den tjänsten gratis. När vi har fått ordning på vår artikeldatabas så kan detta vara något att tänka på. Vad skulle ni läsare kunna tänka er att betala för en kopierad recension eller tidning? Ett exempel är en välkänd svensk musikertidning som tar tjugo kronor per artikel.

Red.

LJUSPISTOLER

Tjena!

Ni gör en så bra tidning så kungen skulle kunna köpa alla PlayStation-tidningar som finns. Jag skulle villa fråga om två saker.

❶ Skulle ni villa sätta in fusk till *Driver 2*?

❷ Har ni ett spelpaket som innehåller två Ljuspistoler och ett skjutspel?

Mvh

Jonas

Hej Jonas!

❶ Vi har precis kört en *Driver 2*-guide. Men lite fusk kan mycket väl dyka upp i framtiden.

❷ Nu blir vi lite osäkra på vad du menar. Vi har inga spelpaket överhuvudtaget. Om du undrar om vi kommer ha tävlingar där man kan vinna pistoler och spel så har vi i skrivande stund inga sådana tävlingar planerade.

Red.

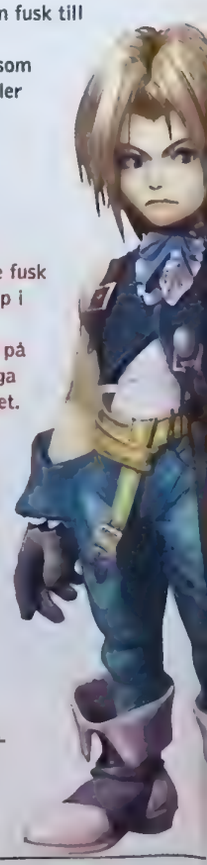
FFIX-GUIDE

Tjena!!

Tack för en super-duper-hyper-bra tidning!

jag har några frågor:

❶ Kan inte ni ha hela



lösningen på *Final Fantasy IX?*
❷ Jag har några brända spel till PSone men en del bli svartvita, varför?
Jag blev besviken över att *Metal Gear Solid 2* kommer ut till PlayStation2 och inte till PSone.
Henk

❶ Det är inte helt omöjligt att det kommer en guide redan i nästa nummer.
❷ Vi har skickat vidare ditt namn och din e-mailadress till MDTS. De kanske kan svara på din fråga.
Red.

ÅLDERSGRÄNS

Tjena Svenska Playstation Magasinet!
Jag satt precis och kollade i Gameplays nyhetskatalog när jag plötsligt fick syn på *Ultimate Fighting Championship.* Jag funderade på att köpa det men undrar om ni kommer att ha en recension om spelet i er tidning, så att jag vet om det är värt att köpa eller om det är helt enkelt kasst. Bredvid stod det att det var 18-årsgräns på spelet. Egentligen förstår jag inte varför det ska stå så när vem som helst kan köpa spelet. Visst det är kanske för att visa att det är blodigt eller något sådant hemskt för små barn.
Andra spel som till exempel *Resident Evil Nemesis* eller *Silent Hill* är det också 18-årsgräns på.
Lars

Hej Lars!
I Sverige så finns det ingen lagstadgad åldergräns på spel. Däremot så kan spelbutikerna sätta en rekommenderad ålder på spel.
Red.

TEAM BUDDIES ROCKAR

❶ Kommer det en uppföljare till *Team Buddies* och i så fall när?
❷ Vet ni var får man kan tag i *Final Fantasy VI?*
❸ Vad rekommenderar ni, Xbox eller PlayStation2?
❹ Kan man spela PS2 spel på Xbox?
❺ Kommer *Red Alert 2* ut till PSone eller PlayStation2?
PS. Skulle ni kunna ha med en affisch på *Team Buddies, Metal Gear Solid 2* eller *Final fantasy IX*? DS.
The Buddie

Hej Buddie!
❶ Inte vad vi känner till.
❷ Om du vill ha *Final Fantasy VI* till PSone så får du lov att köpa *Final Fantasy Anthology.* Originalet till SNES får du leta efter på begagnatmarknaden.
❸ Vi rekommenderar att man tar reda på vad man vill ha ut av sin konsol och sedan provspelar ordentligt i butik.
❹ Nej!
❺ Det finns i skrivande ingen information om detta. Man kan nog dock utesluta att spelet kommer till PSone.
Red.

MANON

Hej!
Jag är en Sony PSone-ägare som verkligen gillar PSone och jag är tio år gammal. Nu till mina frågor:
❶ Snälla PSM kan ni ha en stor affisch med *Medal of Honour: Undergrounds* huvudperson Manon?
❷ Kommer *Medal of Honour: Frontline* till PSone?
❸ Snälla kan ni ha fler recensioner av budgetspel?
❹ Kan ni skriva cirkapris och åldersgräns i faktarutan?
❺ Kan ni sätta månadens spel först bland recensionerna?
Jag är tacksam om jag kan få svar!
I övrigt är ni världens bästa TV-spelstidning!
Mvh
Marcus Sjöberg

Hej Marcus
❶ Visst fixar vi en affisch på Manon. Håll till godo med denna månads mittuppslag.
❷ Nej.
❸ Vi tror att de flesta hellre vill läsa om nya spel så budgetspelsrecensionerna kommer att max få två sidor i tidningen.
❹ Nej och nej. Det finns ingen åldersgräns på spel i Sverige.
❺ Vi ska fundera på detta.
Red.

SKRATTA ELLER GRÅTA?

Efter att ha läst senaste insändarsidan vet jag inte om jag ska skratta eller gråta. Den stora frågan jag ställer mig är vad medelåldern ligger på hos de som skriver till er - nio år eller? Får ni verkligen inte in fler intressanta insändare med substans? Ta till exempel den här killen som kallade sig "Adde" som klagade över att ni bytt chefredaktör. Vad mig anbelangar så kan ni få byta chef hundra gånger om året, det rör mig inte i ryggen. Han kom inte ens med något argument till varför det var så dåligt att byta chefredaktör. Och så har vi "The Best" som undrade varför man inte kan spela PS2-spel på en PSOne... Jag skulle kunna fortsätta i all evighet men jag nöjer mig med en till, nämligen "Dawa". Här har vi en kille som tydligen av ren impuls slängt ut sina surt förvärvade veckopengar på en PS2 utan att utförligt testa maskinen för att se om det är en sådan han vill ha. Och nu är han besviken på att den inte var så bra som han trott. Hur dum får man bli egentligen?
Tack för en bra tidning!
MVH
En som hängt med sedan Intellivisions dagar.

Hej Intellivisionmannen!
Åldern på våra läsare spänner över åldrarna nio till trettiofem (och kanske äldre) så det blir ju en salig blandning på de insändare vi får. Vi försöker att ge alla en möjlighet att komma till tals. Ni äldre läsare får försöka att ha överseende med de yngre läsarna.
Jag kan dock hålla med dig om att man bör ha argument för den kritik man framför, det är svårt för oss att förändra saker annars. Vi tar gärna emot kritik, bra eller dålig, men kom ihåg att det är den konstruktiva kritiken som förändrar saker och ting.
Red.

ONLINE

Tja PSM!
Ni gör världens bästa tidning!
Jag har några frågor som jag gärna vill ha svar på!
❶ Finns det några fusk till *Medal Of Honour: Underground?*
❷ När kommer *MGS2* till PS2?
❸ När kan man surfa och spela onlinespel med PS2?
Jag blev väldigt arg på Dawa i nummer 41. PS2 har ju allt!
Sen ett litet tips till Time Splitters. Om du kör i lag med Zombier så ska "Friendly fire damage" vara av. Skjut nu av deras huvuden så springer dom omkring huvudlösa! Tack för världens bästa tidning!
Vaughan

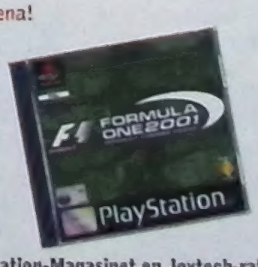
Hej Vaughan
❶ Vi har precis publicerat hela lösningen på *Medal Of Honour: Underground.* Vi har inga fusk planerade just nu.
❷ I höst.
❸ När hårdisken med nätverksadapter kommer till Sverige. Det finns i skrivande stund inget bekräftat releasedatum för hårddisken.
Red.

MÅNADENS BREV

MGS-SPÖKEN

Hej alla PSX ägare !
Ni som har större minneskort än standardminneskort bör titta hit, för jag har några tips om hur man håller kvar sina viktiga saves. När konsolen är på bör du inte ta ut eller sätta in minneskortet, du bör heller inte sätta på och slå av strömmen för många gånger när du har ett sådant minneskort i din PlayStation. Innan du sparar på kortet första gången så bör du först ta några gamla saves och kopiera över till det stora minneskortet och bläddra lite för att lära dig hur kortet fungerar.
Dessutom har jag information om spöken i *Metal Gear Solid.*
Dessa spöken kan man fotografera (man måste spara korten först och sen går man in på "special" och "photo album").Det finns ett spöke i MG-Rex rummet om man fotograferar världskartan, ett på damtoan om man fotograferar spegeln, ett på herrtoan om man fotograferar den kissande vakten och ett i korridoren innan ninjarummet, man ska stå till vänster om dörren till ninjarummet och fotografera de fallna soldaterna.
Det finns tre spöken till som jag känner till, så fort jag har kommit på var de befann sig mailar jag er.
Med vänlig hälsning
Solid Psycho NinJa

Hej Solid!
Tack för tipsen! Det är många som har hört av sig angående saves som försvinner från minneskorten. Det verkar som om att ickestandardkorten är väldigt känsliga. Man kan väl överhuvudtaget ha som tumregel att vara försiktig med alla minneskort, oavsett modell eller märke. Att göra säkerhetskopior på viktiga saves är också en bra idé.
Vi ser fram emot resten av *MGS*-spökena!
Red.



Solid Psycho Ninja får av Svenska PlayStation-Magasinet en Joytech-ratt (värde ca 649 kronor) och månadens spel (värde ca 449 kronor) för sin insändare.

Månadens brev sponsras av gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

HEMLEVERANS INOM 24 TIMMAR • 2 ÅRS GARANTI

Vad du behöver veta:
* Över 8.000 produkter i sortimentet * Över 100.000 nöjda kunder! * Allt inom spel & DVD * Landets största begagnat marknad
* Sveriges största spelbutik på Internet & postorder * Vänta med betalningen? Beställ mot faktura och betala 20 dagar efter leverans!

PlayStation2 "Startpaket"

- Playstation 2 Basenhet *(innehållande handkontroll HK Dual Shock 2, Strömsladd & AV-kabel)*
- Valfritt PS2 spel ur vårt sortiment
- 1 extra handkontroll, Analogue Contr.Plus (Joytech)
- Minneskort 8 MB (Sony)
- Super RGB Cable

Endast 4995:-
ordinarie pris ca 5.741kr

PlayStation 2

Gran Turismo 3
[Racing] Släpps 11 juli
Äntligen! Snart kommer världens bästa bilspel till PlayStation2.

Rattpaket
Vi kommer även att sälja ett paket med spelet och en helt ny Gran Turismo ratt med Force Feedback från Logitech. Pris ej satt vid denna tidnings pressläggning. Se www.gameplay.se för uppdaterad info

Ord.pris 599:-
Gameplay pris 529:-

18 Wheeler
[Racing] Släpps juni
Som Crazy Taxi fast med långtradare. Bli kung på vägen!

Ord.pris 599:-
Gameplay pris 549:-

Red Faction
[Action]
En first-person-shooter som tar actionspelen till nya höjder.

Ord.pris 649:-
Gameplay pris 529:-

Seven Blades
[Action]
Rökridåer och kaststjärnor! Lev ut dina dolda ninja drömmar.

Ord.pris 579:-
Gameplay pris 529:-

Crazy Taxi
[Racing]
Det galnaste bilspelet till PS2 är äntligen här!

Ord.pris 629:-
Gameplay pris 549:-

Heta titlar!

Dynasty Warriors 2	529
ESPN X Games Snowboard	529
Gun Griffin Blaze	499
Herdy Gerdy	529
MDK 2 Armageddon	549
Moto GP	529
Oni	499
Operation Winback	529
Paris Dakar Rally	549
Project Eden	529
Quake 3	529
SSX Snowboard Supercross	529
Star Wars Ep 1 Starfighte	499
Summoner	529
Unreal Tournament	529
Zone of the Enders	529

Tillbehör

DVD Fjärrkontroll *[Joytech]*
Med denna blir din PS2 en lättskött DVD-spelare från soffan. Ett måste!

Ord.pris 199:-
Gameplay pris 169:-

AV kabel Component *Sony*	249
AV kabel original *Sony*	169
DVD fjärrkontroll *Joytech*	169
Hk Analogue Plus 2 *Joytech*	249
Hk Dual Shock 2 *Sony*	299
Minneskort 8 MB *Sony*	369
Multitap Adaptor 2 *Joytech*	269
RF-Unit Switch *Joytech*	169
Ratt Ferrari 360 *Rumble*	599
Super RGB Kabel *Joytech*	99
S-Video kabel original *Sony*	249
Vertikalt Konsollställ	149

PS One

Digimon World
[Strategi]
Föd upp och träna dina monster inför de kommande kamperna.

Ord.pris 419:-
Gameplay pris 369:-

Sheep, Dog n' Wolf
[Steal'em up]
Lura hunden och stjäl hans får. Använd list, taktik och tillbehör.

Ord.pris 369:-
Gameplay pris 319:-

Harvest Moon
[Simulator/RPG]
Att vara bonde har aldrig varit så här kul. Garanterat ingen galen ko!

Ord.pris 299:-
Gameplay pris 249:-

Alone in the Dark 4
[Äventyr]
Dags att återvända till Shadow Island om du törs!

Ord.pris 479:-
Gameplay pris 429:-

Championship Surfer
[Sport]
En våt dröm med flerspelar möjligheter för alla surfingfans.

Ord.pris 329:-
Gameplay pris 249:-

Black & White
[Strategi] Släpps juni
Ett gudomligt spel med oanade möjligheter. Ond eller god, välj själv.

Ord.pris 449:-
Gameplay pris 349:-

Heta titlar!

C12 Final Resistance	369
Colin McRae Rally 2	399
Darkstone	299
Dave Mirra Freestyle BMX	379
Driver 2	369
Duke Nukem: Land of the B	149
Evil Dead: Hail To The King	439
F1 World G P 2000 (Eidos)	449
Fear Effect 2 - Retro Helix	449
Final Fantasy 9	569
Formula 1 2001 (Sony)	369
International Superstar Soccer -Pro Evolution 2	349
Legend of Dragoon	419
LMA Manager 2001	419
Matt Hoffman BMX	429
Medal of Honor -Underground	439
Point Blank 3	369
Rogue Spear	329
Rugrats in Paris	299
Simpsons Wrestling	229
Spyro 3 Year of the Dragon	369
Time Crisis 3 Project Titan	449
Tony Hawk Pro Skater 2	399
Ultimate Fighting Championship	329
Vanishing Point	379
Warriors of Might & Magic	299
World Is Not Enough, The	439

Vi har även spel till PC, Dreamcast, Nintendo och DVD-filmer.

Beställ på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

Förhandsbeställ idag!

Den 21 juni kommer den till Sverige...

1295:-

GAME BOY ADVANCE™ –världens bästa handhållna spelkonsol

Att Game Boy är världens populäraste spelkonsol råder det inget tvivel om. Över 100 miljoner enheter har sålts världen över sedan 1989.

Följande 4 olika färger kan du välja mellan:
Purple "indigo", Milky Red "magma", Clear Blue "glacier", White "arctic"

F-Zero: MAXIMUM VELOCITY
[Racing] Släpps 21 juni
Ord.pris 449:- Gameplay pris **399:-**

Super Mario Advance
[Äventyr] Släpps 21 juni
Ord.pris 499:- Gameplay pris **449:-**

Tony Hawk's Pro Skater 2
[Sport] Släpps 21 juni
Ord.pris 549:- Gameplay pris **499:-**

Army Men Advance
[Shoot-em up] Släpps 21 juni
Ord.pris 549:- Gameplay pris **499:-**

Rayman Advance
[Äventyr] Släpps 21 juni
Ord.pris 499:- Gameplay pris **449:-**

Castlevania
[Äventyr] Släpps 21 juni
Ord.pris 529:- Gameplay pris **479:-**

Krazy Racers
[Racing] Släpps 21 juni
Ord.pris 529:- Gameplay pris **479:-**

Top Gear GT Championship
[Racing] Släpps 21 juni
Ord.pris 549:- Gameplay pris **499:-**

Övriga titlar & tillbehör!

Kuru Kuru Kururin	*Släpps 21 juni*	*[Pussel]*	399
Tweety and the Magic Gems	*Släpps 21 juni*	*[Äventyr]*	499
Game Boy Advance Link cable	*Släpps 21 juni*	*[Tillbehör]*	499
Pinobee	*Släpps 21 juni*	*[Äventyr]*	499

För mer uppdaterad info se www.gameplay.se

Dreamcast

Prissänkt igen!

Billigast i Sverige!?

Dreamcastpaket innehållande spelet Chu Chu Rocket, 1 handkontroll samt strömsladd

Prissänkt NU!
999:-

Begagnat

Tjäna pengar på dina gamla spel eller fynda begagnade spel till billiga priser!

Hur gör jag?

Gå in på www.gameplay.se för att få kompletta listor över alla begagnade spel och tillbehör. Här hittar du även information om hur mycket vi betalar för just dina spel och tillbehör. Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade produkter.

Det är enkelt att sälja eller byta spel. Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress, och telefonnummer/e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar.
   Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel till sammans med brevet till:
   Gameplay begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.
   Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Förhandsboka produkter som inte har släppts så levererar vi dig på releasedagen

BONUSPRODUKTER

Beställ för över 500:- och välj en av följande bonusprodukter utan extra kostnad! *(gäller ej vid köp av basenhet)*

Dreamcast
X-Tender

GameBoy Color
Batteripack - uppladningsbart
Gameboy väska

PC
Int. Rally Champ
Casino Madness
Sports Superbike
Speed Haste
Seven Kingdoms
Jazz Jack Rabbit 2
Ancient Conquest
Tommy & Oskar

Nintendo 64
X-Tender Joytech
RGB Scart Kabel

PlayStation
X-Tender
Minneskort - 15 block 1MB
Link Kabel
RGB Kabel
Handkontroll - Airpad

Så här beställer du:
Personlig ordermottagning vardagar mellan 10-18 på tel: 054-222 000
Övrig tid:
Fax: 054-222 022
Internet:
www.gameplay.se

Sveriges största webshop för TV & Dataspel

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Köpinformation
Frakt tillkommer med mellan 68 till 99 kr per sändning. Detta beroende på leveranssätt. Samtliga spel i denna annons är nya och har 2 års garanti. Samtliga priser är inkl.moms. Vi förbehåller rätten för ev prisjusteringar samt feltryck. Outlösta paket debiteras beställaren med 200 kr. Ett paket ligger på posten max 14 dagar innan det skickas i retur. Vi reserverar oss för slutförsäljning, felaktiga uppgifter och allt annat som ligger utanför bolagets kontroll.

GAME BOY ADVANCE™

Nintendo®

kommer

21/6

Är du redo – den mest avancerade bärbara spelmaskin världen skådat landar snart i din butik!
Med 32-bits processor och skarp wide screen-skärm får du en hisnande spelupplevelse.
Välj bland mängder av höjdarspel, dessa är bara ett urval.

Flerparten av spelen till Game Boy Advance stödjer spel för 1–4 deltagare med endast en kassett.

supported by
club Nintendo

För mer information besök www.nintendo-se.com

™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © Bergsala AB 2001